



V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln

E-mail: womoteam@t-online.de
Kölner Bank, BLZ 371 600 87, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 193/194

Jan./Feb. 2006

Hallo Verbliebene..

Inzwischen sind wir ja schon recht weit im neuen Jahr, auch wenn das Wetter eher die Zeit um Weihnachten vermuten läßt. Ich bin mit dem Info leider auch nicht so pünktlich wie erwartet, aber hier hat der (plötzlich und unvorhersehbare) Karneval seine Finger im Spiel gehabt ;-)

Ein wenig enttäuscht bin ich von der Zahl der Rückmeldungen, aber ich vermute, das wie jedes Jahr einige diese einfach vergessen haben. Somit werde ich, ebenfalls wie jedes Jahr, jedem bisherigen Mitglied auch diesesmal noch ein Info mit entsprechendem Hinweis zukommen lassen, das hat bisher immer recht gut funktioniert. Ich wäre aber auch sehr dankbar, wenn mir jemand seinen Austritt erklärt!

In Kürze steht das Treffen des ZX-Teams an, und Willi Mannertz hat mir ordentlich einen „reingedreht" ☺, siehe der „Offene Brief", aber nun gut, ich war schon immer kooperativer als andere...

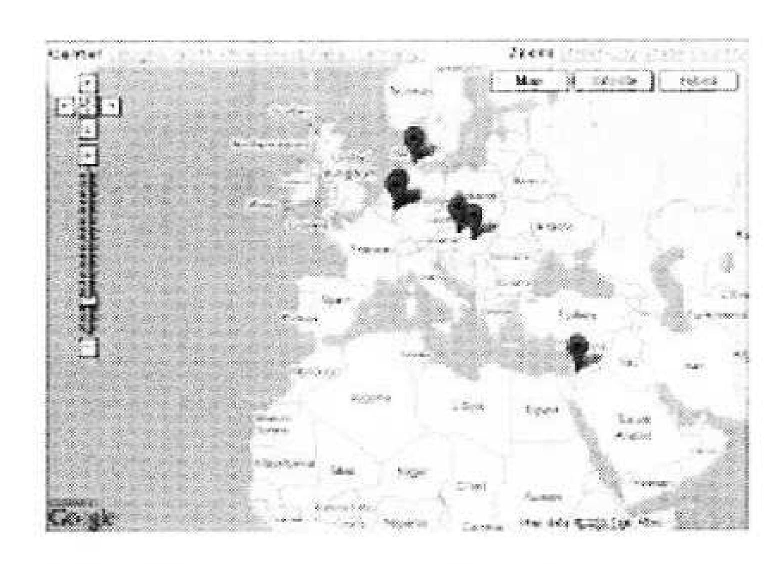
Auf zwei Seiten im Internet möchte ich euch noch aufmerksam machen. Zum einen auf die neue Downloadseite des SPC, die langsam, aber stetig anwächst:

http://spc.gmc-clan.de/downloads2/

und zum anderen auf einen neuen Service von Goggle:

http://www.frappr.com/spectrumproficlub

wo sich bereits sehr viel Spectrum-Freunde dank WOS zu einer Community zusammengetan haben, und wo ihr euch unter der oben genannten Adresse als „Freund" unseres Clubs speziell eintragen könnt. 6 „members" haben sich bereits hier eingetragen, und ich freue mich über jeden Neuzugang.



Hello remainders...

Meanwhile we are far in the new year, hopefully all well and looking for warmer days.

I was a bit disappointed about the feedbacks for the club, however, I guess, some of you have simply forgotten to renew the subscription. As in all other years I will send any old member a „last issue" and hope to hear from the missing ones.

In this issue I have tried to follow one of the wishes from a foreign member: To write a bit more in the „Summaries" in english, as not all can follow german written articles. A first step is done and I hope you like it.

I want to call attention to two sides in the internet. The first is the new download page from our SPC, growing slowly, but increasing:

http://spc.gmc-clan.de/downloads2/

and the other one is a new service by Google:

http://www.frappr.com/spectrumproficlub

where already and thanks to WOS many Spectrum friends has build up a community, and where you can do the same as a „friend" of the SPC under the mentioned adress above. 6 entriwes were already done yet, but I am glad about every entry which will follow.

Termine 2006

4. März 2006
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

10.-12. März 2006
Superfete zum 3-fachen Jubiläum des ZX-Teams. Der ZX81 wird 25 Jahre alt! Siehe auch nachfolgenden Auszug aus dem ZX-Team Magazin auf Seite 24!

17.-19. März 2006, nonstop from 15 o´clock (17.3.) until 13 o´clock (19.3.)
Another FOReVER 8bit demoparty. For Atari, Commodore, Amstrad, Spectrum and SAM Coupé. It will happen on Earth/Europe/Slowakia/Trencin/Sps Odevna (vocational school). Entrance fee: 250,- Sk/6,5 EUR. Information & competition rules and all about new FOReVER 7 party:
http://forever.zeroteam.sk/

22-23. April.2006
Internationale Sinclair und SAM Tage, Treffen der SGG Niederlande und des SPC in Stein bei Urmond/NL

28-30. April 2006
ZX demo-compo on IVP 2006 party (IVP). See next column for a comment by Yerzmyey.

10. Juni 2006
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

1.-2. Juli 2006, ab 10 Uhr
Nun bestätigter Termin für das 15. Z-Fest 2006 im Dorfgemeinschaftshaus Fuldatal-Knickhagen. Ende offen.

26./27. August 2006
Spectrumania in Wittenberg, jetzt am Rande der Altstadt, die neue Anschrift ist: Kulturbund Wittenberg, Lutherstraße 41/42. Wer mal auf die Seite: ***http://www.kulturbund-wittenberg.de/pc-club.htm*** schaut, der kann dort auch den Organistor dieses Treffens, Norbert Opitz sehen. Das Haus des neuen Kulturbundes sieht so aus:



Genauere Informationen über das Treffen, die Unterkunft und die Anreise folgen in den nächsten Infos.

16. September 2006
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

30. September 2006
Joyce meets Speccy and SAM. Viertes gemeinsames Treffen der Clubs SPC und der Joyce-AG in Ittenbach bei Königswinter.

Teilt mir bitte weiterhin alle euch bekannten und interessanten Termine mit.

IVP's date

OK then, here is the date of the party: 28-29-30 of april 2006.

This time we have 2 flats for sleeping. The second one is Hellboj's (Hellboj, did You know that!? Hehehe!).

Who wants to make a MOD for the compo - just make it. (But be sure it works on Amiga's ProTracker as only this format will work on Spectrum's General Sound card). And it can't be bigger that about 450Kb - 490Kb. I think.

Regards, Yerz

Speccyalista Day 2005' in Hungary

On 26th November 2005 we gathered again for a large event, us the Hungarian ZX Spectrum fans. We were very excited already during the preparations, and decided on the date and organization of the big day at a long meeting. Why ? Let's go back in the time...

In 1997 Balazs Kardos (Bali) dreamed of an idea about collecting all information on one of his childhood's favourite machines and created a web-site about the ZX Spectrum.

At that time he was working alone. Unfortunately there was only limited internet access then, and it was very expensive. Therefore the people interested in this topic tickled very slowly. However, a few fans found and joined this site, contacted him. Eventually a mailing list was created with some enthusiasts and expanded even though quite slowly.

We found a new goal after the establishment of 'Speccyalista Club' in 1999. We had to find everybody who was interested in ZX Spectrum at any level. Fortunately the internet helped us because the access was spread more and more widely and the number of members grew faster day by day. Lots of people contacted us only for nostalgia but there were some active Spectrum fans who were making hardware or developing programs as a hobby.

We became so familiar with each other from the mailing list by 2002 that we came up with the idea of meeting personally, which was realised first at a dinner party. The true Spectrum fans could not deny themselves even on this occasion: we were given a separate room in a restaurant, and very soon many interesting books, interfaces turned up, and turned into a small flea-market. The main theme of our conversation was the ZX Spectrum computer, the time flew fast with remembering old stories, and finally only the closing of the restaurant put a stop to our pleasant evening, although some of us continued the discussions even outside the restaurant.

Inspired by this event, by the end of 2002 we were thinking in larger terms. An idea came about to organise a party like the old time microcomputer club-life where we could show each other our precious old machines and could play besides talking. That party was the first one of several more serious meetings where we talked many hours in a large room sitting in front of small TVs, drinking coke evoking the spirit of old times. Some interesting relics appeared there, lots of us could take some interfaces in their hands which was only dream when we were young. Weird Science Software (WSS) - one of whose founders met a new partner through this club, who became a new member of this team - introduced its new game, called Flash Beer Trilogy which was a great surprise for the audience. The historical-looking cassette went around from hand to hand, everybody liked it very much and it gave hope that the Spectrum would not be forgotten. We also started to plan the next meeting.

At the beginning of the summer of 2003 yet another fine dinner provided the venue for a good discussion. It was already showing that a great team had gathered. We certainly had a great many topics to talk about, and therefore we organized the Nostalgia Party at the end of 2003.It took place at one of the halls of the Bekasmegyer Culture Center in Budapest. The tables were arranged in a long row covered with lots of tiny color screens, several kinds of ZX Spectrum computers, on which various games were loading one by one. Peculiar items were some home-made keyboards and new

interfaces, as well as data storage systems. It was a long party that finished in middle of the night, which was a familiar feeling to all computer fans.

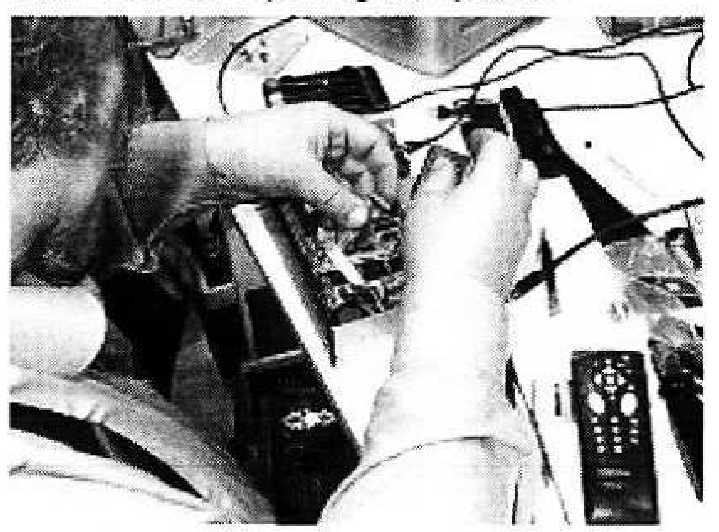
The life of the club has been very busy since 2004, the number of members became more than double of the previous year's and the new members just fed into our enthusiasm. The WSS team presented yet a new game called the TV-Game, which also gave a nostalgic feeling. The now usual dinner party at the end of the year, and smaller meetings throughout were followed by the 'Speccyalista MegaParty' at the end of 2004. This event was greater than all others in every sense. The number of participants and Spectrums and the amount of surprise hardware and software from the attic made this night unforgettable. We played, had competitions, watched videos, filled in tests. The winners received valueable prizes. Even after the official closing time people did not want to leave, and several hours passed until the last fanatics went home. The experience made a deep impact on everybody.

Afterwards there was no question of what would be the highlight of 2005 for the Spectrum fans which was realised after a long year full of hopes and dreams. We felt during the planning that besides the ZX Spectrum that would be the starring on the 'Speccyalista Day' we had to come up with something different, something new. Already after the last party in 2004 we could feel that a great period ended not only in the club life, but in the history of the ZX Spectrum as well. We sought throughout our attics, found all old or new hardware and software and everybody bought his dream machines or got back his old computer. The time of hardware redistribution has finished. It looked like the party had to renew.

The location was the same place but in a larger hall. The first Spectrums and TVs arrived early afternoon, and soon the room filled with milling crowds.



There was something interesting going on at every table, somewhere a loading noise was heard, somewhere else joysticks cracked or hardware magicians were showing their computers. The keyboard membrane changing was a routine task, but some people even took on repairing computers.



We could see a few surprising Spectrums in special boxes. The WSS team was present with a large briefcase full of cassettes, besides the Flash Beer Trilogy and the TV-Game their newest game, the Ghost Castles was available here for the first time.



On one table we could meet again with an HT-1080Z Hungarian school computer with a Z80-based processor, which had its debut with the Galaxy Invasion game at the previous party in 2004 with great success so it could not be missed this time either.



Although in fine silence but there was a Commodore 64SX on display as well, which provided us with unforgettable moments with Wizards of Wor.



Lots of old time video clips invoked the 80's and thus created a pleasant atmosphere. Some quickly spent hours were followed by the most exciting part, filling in the 'Speccyalist Test 2'. Already in the first test it was obvious that several difficult questions can be asked about the ZX Spectrum, however, what happened here was even more surprising. Previously every registered member submitted questions which he thought would be interesting, difficult or simply surprising, and the test was prepared by selecting some of those. The more than 25 questions made everyone sweat. Having filled in the tests, while they were being assessed we could return to the Spectrums and continue the exciting activities.

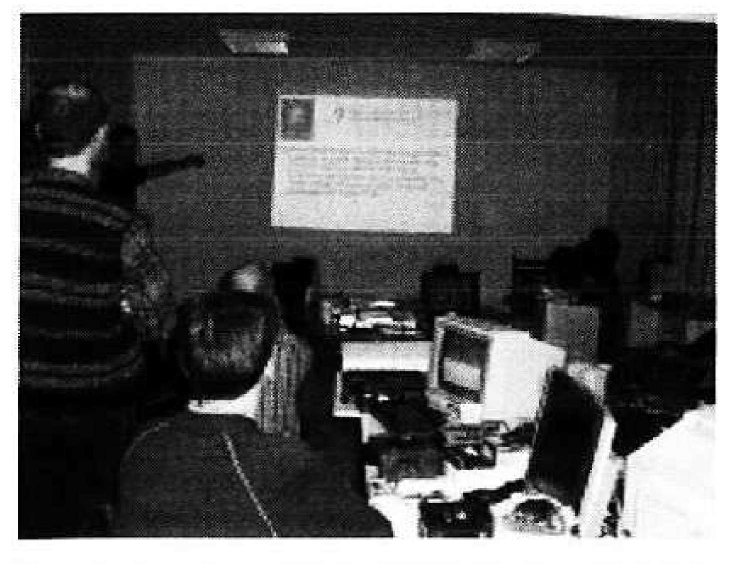


Then the results were announced and prizes were given. The pace and the atmosphere stayed at high level, nobody could pause for even a moment because the presentation and award ceremony of the previously announced game competition started. One month prior to the event we opened a game competition where anyone could enter only by naming a game which the opponents had to play with. The results were recorded in RZX format. 3D Deathchase, Anarchy, BC Quest for Tires, Bomb Jack, Deflector, Jet-Pac, Plummet, PSSST and Pinball were the games that filled the with excitement before the party, and not until the very last minute had anyone known who the winner would be. On the basis of the scores gold, silver

and bronze medals made the final order. The winners took their prizes and then had to present how they achieved their results. It was interesting to see what the secret was sometimes. After that everything returned to the normal track but suddenly a surprise came.



One of the club members came with a presentation that he secretly prepared. The lights were turned off and the first picture of the show, which of course was about the ZX Spectrum appeared on the wall. The presenter was talking, everybody was listening with careful attention, only a small laugh or a rumbling was heard from here and there.



It was so unexpected and fast that everybody forgot to record it by camera, only some photos were taken. Towards the end of the presentation everybody was getting hungry and fortunately pizzas arrived, but the audience wanted to go on with the show so soon after the presenter came on stage with unprepared presentations.



After the pizzas everything continued in the usual way into late at night and that day became a real big 'Speccyalista Day' in 2005.

Epilogue

The ZX Spectrum used to be very popular in Hungary together with Commodore 64. Unfortunately, due to the iron curtain computers were the privilege of few people only, and thus they spread very slowly. News, magazines from abroad could not come into the country, or only in terrible quality copied issues but fortunately there were enough programs and games. Lots of clubs were established wich attracted many of the young and the old wanting to learn, play or do anything with computers. Some computer magazines wrote about Spectrum programming but only one chose to gather the fans of ZX Spectrum as a goal. Unfortunately it started late and it quickly fell under. There is no special data about number of Spectrum computers because almost all were smuggled in. In Spectrum highest time the magazine previously referred to sold more than 13.000 issues. It gives a small reference point but one should not forget about the mainly the capital was covered, and it did not reach the provinces. If we take this number and correct it with some factors, for

example the copying, then the number of ZX Spectrum fans can be estimated at about 30.000. Now only a fraction of that is interested in this theme, and although the members of the club are more than 100, only a dozen of them cares seriously about the fate of this computer.

The love of ZX Spectrum brought this club into life, and gathered those who met with this tiny, wonderful computer. It turned out that the common interest did not only bring together a narrow technical group but much more. Over time, friendships developed among between these people who know each other better day-by-day. This is very important in this world.



www.sinclair.hu
wss.sinclair.hu

Article by Pgyuri

Am 26. November 2005 fand in Ungarn ein großes Treffen ungarischer Spectrum Fans statt, die „Speccyalista". Es war nicht das erste seiner Art. Auf mein Bitten hin schrieb SPC-Mitglied Pgyuri einen Artikel dazu und so erfahren wir, wie der Club zustande kam und wie solche Treffen ablaufen.Im Jahr 1997 träumte Balaza Kardos davon, alle Informationen zu seinem Lieblingscomputer, dem ZX Spectrum, zusammenzutragen. Dafür gründete er eine Webseite, die zu dieser Zeit noch recht teuer war. Mittels dieser Seite kam er jedoch in Kontakt zu anderen Spectrum Freunden, doch das Internet war noch nicht so verbreitet und alles ging recht langsam vonstatten.

1999 konnte sich der „Speccyalista" Club etablieren, der sich zum Ziel setzte, jeden zu finden, der Interesse am Spectrum hatte. Inzwischen war das ungarische Internet soweit angewachsen, das immer mehr Menschen es benutzten und so die Anzahl der Mitglieder rapide anstieg, manche zwar nur aus nostalgischen Gründen aber auch aktive User, die Programme schrieben oder Hardware entwickelten. So entstand im Laufe der Zeit eine recht familiäre Athmosphäre die in der Idee mündete, sich nicht nur per email zu schreiben sondern sich auch einmal persönlich kennenzulernen. So wurde ein kleiner Raum in einem Restaurant zum ersten Treffpunkt, an dem über den Spectrum geplaudert, eine Menge interessanter Bücher gezeigt und ein Flohmarkt veranstaltet wurde. An was erinnert mich das bloß?

Durch diesen Erfolg begann man Ende 2002 in größeren Dimensionen zu planen, und das folgende Treffen fand in einem größeren Raum statt, wo man mehrere Stunden lang vor Fernsehern sitzend bei Cola über den Spectrum und den Geist vergangener Zeiten redete. Interessante Raritäten (Interfaces), von denen die meisten in den Jahren zuvor nur träumen konnten, kamen zum Vorschein. Eine ungarische Gruppe namens Weird Science Software stellte in diesem Jahr sehr zur Überraschung alle Teilnehmenden ein neues Spiel in Form einer Trilogie vor: Flash Beer. Auf Kassette übrigens, die an diesem Tag von Hand zu Hand ging und in vielen die Hoffnung wieder erweckte, das der Spectrum noch nicht vergessen war.

2003 wechselte man über in die Hallen von Bukarests Kulturzentrum, wo man auf vielen Tischen unterschiedliche Arten des Spectrum vorfand, auf denen verschiedene Spiele geladen und gespielt, sowie selbstgemachte Tastaturen, Interfaces oder Speichergeräte gezeigt wurden. Dieses Treffen dauerte bis weit nach Mitternacht.

Nach diesem Treffen verdoppelte sich die Anzahl der Clubmitglieder und bescherte dem Club eine beschäftigungsreiche Zeit. Das WSS-Team präsentierte bald darauf ein weiteres Spiel: das TV-Game mit einem nostalgischen Touch. Ende 2004 folgte die erste „Speccyalists Mega Party", wo man auch Spielwettbewerbe mit Preisen austrug und Videos anschaute. Nach diesem Treffen war es keine Frage, das es auch 2005 wieder ein solches Treffen in einer noch größeren Halle am selben Platz geben sollte.

Dieses fand am 26.11.2005 statt und die ersten Besucher mit ihren Geräten trafen bereits am frühen nachmittag ein und füllten schnell den Raum. Zu sehen waren diesmal nicht nur Speccys, sondern auch ein ungarischer Schulcomputer (HZ-1080Z) oder ein Commodore 64SX. Videos aus den 80er Jahren sorgten für eine angenehme Atmosphäre. Ein Speccyalist Test, in dem man mehr als 25 Fragen zum Spectrum beantworten mußte, sowie ein weiterer Spielewettbewerb sorgten ebenfalls für viel Kurzweil und für Preise. Für ein weiteres Highlight sorgte dann noch ein Mitglied mit einer bis dahin geheim gehaltenen Präsentation von Bildern über den Spectrum.

Epilog:

Mit dem Commodore 64 war der Spectrum der populärste Heimcomputer in Ungarn, wenngleich zu Zeiten des eisernen Vorhangs nur einer begrenzten Menge von Benutzern zugänglich. Wie auch hierzulande bildeten sich verschiedene Computerclubs, es gab auch einige Magazine zum Spectrum, die aber von der Entwicklung der Computer schnell überrollt wurden und wieder verschwanden. Eine genaue Zahl der Spectrumbesitzer in Ungarn gibt es nicht, aber in der Glanzzeit eines Magazines sollen dort 13.000 Ausgaben verkauft worden sein. Die Zahl der Speccy Fans in Ungarn schätzt man auf ca. 30.000, die Mitglieder des Club bestehen aus etwas über 100.

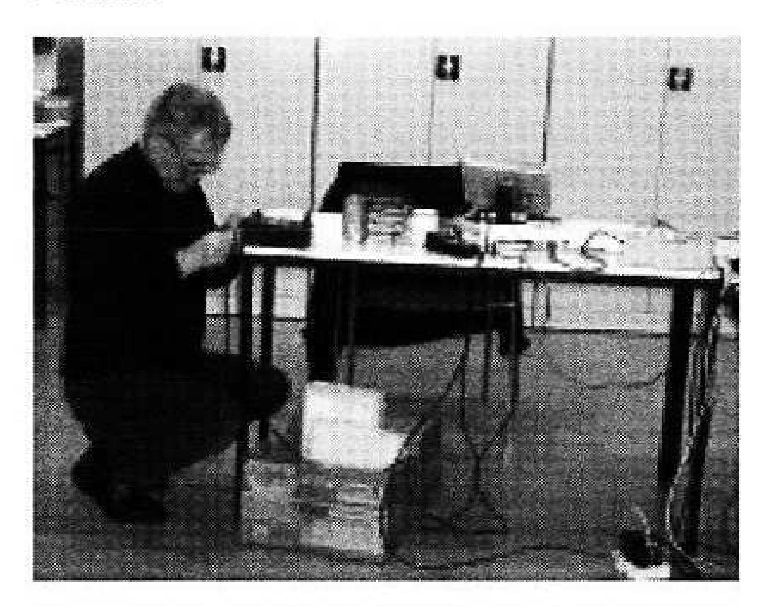
Ich persönlich freue mit über den sehr guten Kontakt, der zwischen unseren Clubs im letzten Jahr entstanden ist, besonders zu Pgyuri und dessen WSS Team. *(Wo)*

Samstag, 14. Januar 2006

Bunnik again

Zum ersten Treffen in diesem Jahr überhaupt trafen sich wieder einmal die „Fachleute" der Spectrum- und SAM-Szene zum „Expertentreffen" in Bunnik.

It was the first meeting this year generally, where some Spectrum- and SAM-"specialists" was coming to the „expertround" in Bunnik.



Hier sehen wir Roelof Koning bei der Arbeit. Ich weiß nicht, was er da gerade machte, ist auch nicht wichtig, Hauptsache ist, Roelof wußte, was er da tat.

Here we see Roelof Koning at work. I don´t know what he was doing, but this is also not important as long as Roelof himself was knowing, what he did.





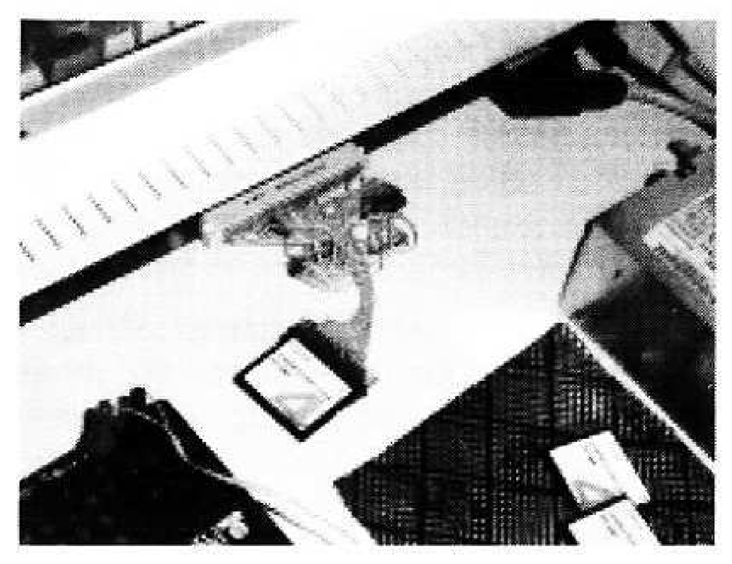
Hurra??!! Sieht so aus, als hätte Roelofs Versuch funktioniert. Johan Koning, Edwin Blink und Rudy Biesma schauen jedenfalls gespannt zu, was sich da tut. Aber was war es?

Hooray??!! Looks as if Roelofs experiment was working. Johan Koning Edwin Blink and Rudy Biesma were looking fascinated at what´s going on here, but what was it?



Okay, hier ist des Rätsels Lösung. Wir sehen einen Spectrum-Clone und einen Laptop (welchen ich mitgebracht hatte). Roelofs Bestreben war gewesen, die beiden Computer miteinander kommunizieren zu lassen, was ihm auch mit Rudys Hilfe zufriedenstellend gelang. Wozu? Vielleicht wird uns Roelof das später mal erklären?

Alright, here is the riddles solution. We see a Spectrum clone and a laptop on the table and Roelofs attempt was to get both into communication. And with Rudys help it worked satisfactorily. So what´s the sense of it? Maybe Roelof will once tell us?



Edwin Blink hatte sich für Bunnik auf die schnelle noch ein „Spaghetti-Interface“ zusammen gelötet und zeigte mir einige seiner wirklich guten Screens, die er vor Jahren mal gemacht hatte.

Edwin Blink had soldered a „spaghetti-interface“ specially for using in Bunnik and he showed me some of his really good screens he had created in the past.



Aber Edwin ist immer wieder für eine Überraschung gut und eine solche präsentierte er uns in Form eines Jupiter Ace ohne Gehäuse. Er hatte eine unbestückte Grundplatine dieses seltenen Rechners bei ebay ersteigert und diese selber bestückt.

But Edwin is always good for surprisings and one of them he was presenting in form of an uncased and unloaded Jupiter Ace which he got from an ebay auction. He filled the missing parts himself and got it running.



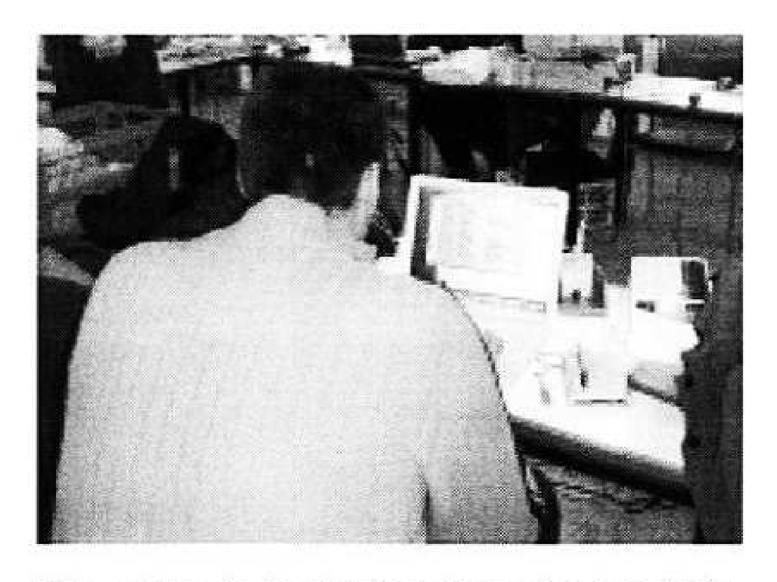
Robert van der Veeke und Martijn Groen waren natürlich auch gekommen und beide waren später noch an einer wichtigen Sache beteiligt.
Johan Koning (am Kopfende des Tisches) erklärte mir, das der Groniger Teil des holländischen Clubs seit 25 Jahre bestehe (also schon vor Erscheinen des Spectrum), und das eigentlich schon seit 2004 .

Robert van der Veeke and Martijn Groen were also coming and later that day involved in an important thing.
Johan Koning (at the top of the table) told me from the 25 years anniversary of the Groningen part of the dutch club (which means before the Spectrum arrives) in 2004.



Bisher noch nicht erwähnt hatte ich Johan Koelman und Stephan Haller. Beide nutzten den Tag, um eigene Projekte in Ruhe fortzusetzen.

Not yet mentioned: Johan Koelman and Stephan Haller, who used this day to continue own projects hassle-free.



Wie schon in der letzten Ausgabe beschrieben, hat der Spectrum-Emulator am SAM ein Problem damit, die IN-Befehle der Tastatur unter BASIC, nicht aber in MC, korrekt zu interpretieren. Das hat Johan Koelman keine Ruhe gelassen, und er war von der Idee besessen, den Spectrum Emulator am SAM ordentlich ans Laufen zu bekommen. Dies wurde auch an diesem Tag in Bunnik geschafft, dank Martijn, der den Sourcecode änderte und Robert, der anschließend das Resultat testete. Einen eigenständigen Bericht dazu findet ihr auf den SAM-Seiten. Jedenfalls hat das alleine schon die Fahrt gelohnt.

As written in the last issue, there was a problem with the Spectrum emulator on the SAM. IN-commands in basic programs were not correctly interpreted (whereas it worked right in machine code). Johan Koelman was obsessed about the idea to make a correction and at the end of the day a new version of Spectrum emulator was born. Thanks to Martijns source code and the final tests by Robert. A report about this you will find on the SAM pages. However, another point which makes the tour to Bunnik worthwhile.



Das aktuelle Projekt von Johan ist „SPACE", ein Jupiter Ace Emulator für den Spectrum, der schon auf Specemu erfolgreich getestet wurde und sogar auf dem Spectrum Emulator am SAM laufen könnte. Dazu müßte aber das ROM pokeable sein. Ich denke, davon werden wir noch genaueres hören. Und Johan hat noch viel mehr Ideen und dazu eine allgemeine Frage an alle: Welche Computer nutzen einen Z80 und wie funktioniert bei diesen der Speicher, das Keyboard und der Bildaufbau?
Zum Schluß noch mein Dank an Johan für das Mitnehmen durch Holland :-)))

Johans actual project is called „SPACE", an abbreviation for Spectrum-Ace. SPACE is an Jupiter Ace emulator designed for the Spectrum and was tested succesfully on PCs Specemu, but should also work under Spectrum emulaton on SAM, but it needs a pokeable ROM. I think we will hear more of it in the nearer future. And Johan is bearing more ideas in mind. So he has a common question to all readers: Which computers uses a Z80 processor and how works their RAM, keyboard and screen resolution?
At last I want to thank him for the „shuttle service" through dutch country.



Ein offener Brief an Wolfgang Haller (von Willi)

Lieber Wolfgang, lieber SCP-Clubschäff, liebes Kölsch schluckendes Kölner Urgestein, Du mußt es tun, es ist Deine verdammte Pflicht, Du hast nicht die geringste Wahl !

Ich weiß, was ich von Dir verlange, verlangen muß. Ich habe alle wirtschaftlich vertretbaren Varianten durchgespielt, habe bei DHL und United Parcel angerufen, mich mit allen großen Speditionen befasst, es bleibt an Dir hängen. Da ich leider wieder mal verhindert bin, ist es an Dir, eine Kiste Diebels Alt von Kölle nach Dietges zu transportieren, den Gewinn für den Icon-Wettbewerb-Sieger!! Ich weiß, liebster WO, daß Du entweder nicht teilnimmst oder so erbärmliche Icons ablieferst, daß Du unter keinen Umständen das Altbier gewinnen kannst. Ich verstehe Dich trotzdem nicht. Ich habe aber auch schon seit vielen Tagen Gewissensbisse, stelle mir folgendes Horrorszenario vor:

Düsseldorf, Randbezirk im Süden, kurz vor Mitternacht, es ist stockfinster. Der Hof eines abgelegenen Getränkemarktes, der Mond scheint auf einen stillen Parkplatz, ein Käuzchen ruft. Ein schrottreifes Auto mit durch Düsseldorfer Nummerschild getarntem original Kölner Nummernschild fährt leise auf den Platz. Aus dem Markt tritt eine vermummteGestalt, aus dem Auto steigt WO, bis zur Unkenntlichkeit verkleidet. Die dunkle Sonnenbrille und die Rasta-Perücke lassen ihn noch fieser aussehen, als auf dem Prinzenfoto vom Karneval. Nicht einmal seine Partnerin würde ihn so erkennen. Der Deal, der nun abläuft ist weit schlimmer als die Übergabe von 100 kg feinstem Heroin.Die Beiden sind kriminell. Ein Düsseldorfer verkauft an einen Kölner Altbier, das ja ca. 30 km um Köln bei Strafe nicht angeboten werden darf. Und ein Kölner lädt das Bier in sein Auto, ein KölnerAuto! Ein psychisch und psychosozial außerordentlich bedenklicher Vorgang. Wo trägt zwei paar Handschuhe übereinander um nur ja nicht mit den Altbierflaschen in Berührung zu kommen (einfach eklig, nur der Gedanke daran...). Die Kiste wird sofort mit einem alten Kartoffelsack verhüllt und in den Kofferraum zwischen die leeren Bierdosen, Kölschflaschen und Karnevalskostüme gestellt. Und nun ganz schnell den Kofferaum zu, das Geld im verschlossenen Umschlag übergeben und nix wie ab vom Hof, Vollgas. Es hat WO ja keiner gesehen, kein Bekannter, kein Freund und auch kein Feind. Unser WO transportiert Altbier!! Eine logistische Herausforderung die ihn seelisch an neue Grenzen treibt, Grenzen die nur bei sieben aufeinanderfolgenden Beichtvorgängen im Kölner Dom etwas von ihrer erbarmungslosen Grausamkeit einbüßen werden. Es verlangt Dir, herzallerliebster WO alles ab, wirklich ALLES.
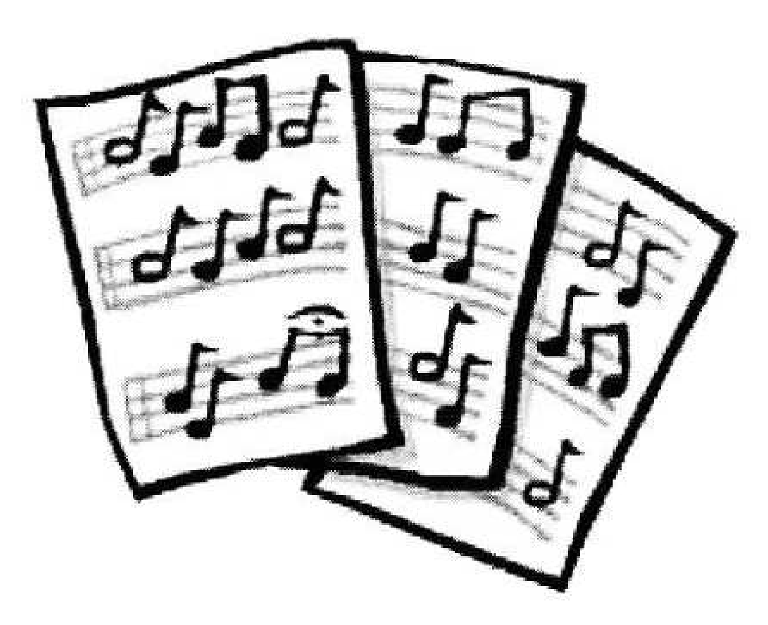
Ich habe mir fest vorgenommen, wenn Du, lieber WO so viel menschliche Größe zeigst und nach dem jahrelangen Geplänkel nun für mich eine Kiste Altbier von Köln nach Dietges transportierst, werde ich in Zukunft nicht mehr ganz so gemein zu Dir sein, auch wenn Dir dann etwas fehlt. Ich wünsche Dir, dem SPC und dem ZX-Team und allen Gästen des Treffens eine tolle Zeit in Dietges und dem Icon-Wettbewerbssieger einen guten Schluck aus den Alt-Pullen. Und sollte es doch einen Kölsch-Trinker geben, ein Tip:

Immer zuerst das Kölsch, dann das Alt, das ist wie beim Wein, das Beste immer zum Schluß!! WO, ich vermisse dich..... sehr..... wirklich.......

Willi

Anmerkung des Clubschäffs:
Dieses Info werde ich auch nach Dietges mitnehmen, damit endlich mal einige ZX-Teamler sehen, wie der Willi vonne Küste doch mit mir umgeht! Lauter Boshaftigkeiten, fein versteckt! Fängt schon mit SCP, statt SPC-Clubschäff an und endet mit einem falschen Hinweis zu Wein und Bierkonsum... Aber im Gegensatz zu diesem Wisch werde ich Größe beweisen... falls es mir gelingt, einen Kasten dieses sonderbaren Getränks (???) zu ergattern, werde ich ihn mitbringen. FREIWILLIG!! Und ich werde keinesfalls auf mein Kölsch verzichten. Das mußte mal in Kürze gesagt werden...

The best GAME-MUSIC for Spectrum/Timex 48Kb????



A contest by MISTER BEEP (2006).

Send this info to all your friends interested in ZX Spectrum / Timex!

An archive downloadable here:
http://republika.pl/mister_beep/ 48contes.zip
contains the RULES.TXT file, AY-EMUL and *.YM files with game-musix.

The idea is to vote for *the best BEEPER music* from Spectrum/Timex games. There is a number of *.AY files containing songs from 48Kb games in this ZIP archive. Various music-engines, various numbers of channels, various envelopes, samples sometimes...

You can find many great composers here, like Tim Follin, Special Erase, David Whittaker and also superb tunes with unknown authors (what a pity!).

You can give from 100 points to 0 points (just skip any songs that you don't like at all) for the tunes. (You can't give two or more songs the same number of points!).

You can listen the songs using AY-EMUL (included in the ZIP archive). But note that several *.AY files contain not only BEEPER but also AY songs, and additionally sometimes (mostly?) the AY songs are at the beginning of the *.AY playlist - so if you hear that the music is AY song, not BEEPER, you have to press FORWARD to find BEEPER songs (often they are at the end of the playlist).



But the most convenient way is:

1) start AY-EMUL,
2) press PL button (on the right hand side) - it's a PLAYLIST. Here you will see where the required BEEPER/48Kb song is, and can simply choose it using the mouse. When you load the next *.AY file, the playlist will update instantly, so simply
3) watch the playlist all the time. It would be the easiest way.

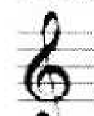
Many games had not only one, but several songs, so we vote for all BEEPER songs from one game of course.

Write in your points (below) and send the completed votesheet to ***mister_beep@op.pl***

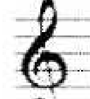
Note that sometimes the author is unknown (sadly).

The deadline is the 1st of April 2006.

The list (order of titles below is exactly the same as the *.AY files arranged by NAME). Put your points here, by the titles:



? - 1943 TM The Battle Of Midway -
Tim Follin - Agent-X 1 -
Tim Follin - Agent-X 2 -
Andy Mills - Ano Gaia -



Keith Tinman - Arc Of Yesod -
Mark Jones - Arkanoid -
David Whittaker - ATV (AllTerrain

Vehicle) Simulator -
Richard Joseph - Barbarian -
Special Erase - Batman The Caped Crusader -
David Whittaker - Brave Starr -
? - Bruce Lee -
Tim Follin - Chronos, A Tapestry Of Time -
Martin Galway - Cobra -
Benn Daglish - Dark Fusion -
Benn Daglish - Deflektor -
David Whittaker - Dizzy -
Frantisek Fuka - F.I.R.E. -
? - Fairlight 2 - A Trail of Darkness -
Special Erase - Firefly -
? - Foxx Fights Back -
Manuel Cubedo - Freddy Hardest -
David Whittaker - Fruit Machine Simulator -
Michael Batty - Full Throttle 2 -
Tim Follin - Future Games -
? - Game Over -
David Whittaker - Grand Prix Simulator -
David Whittaker - Gryzor -
? - Gun Runner -
Special Erase - Gutz -
David Whittaker - Hades Nebula -
Benn Daglish - H.A.T.E. -
Steve Wetherill - Heartland -
? - Hypaball -
Keith Tinman - Hyper Active -
Martin Galway - Hysteria -
Keith Tinman - ICUPS -
? - Last Mission -
Brian Marshall - Last Ninja 2 -
Alberto Gonzalez - The Light Corridor -
Benn Daglish - He-Man: Masters of the Universe -
? - Milkrace -
Vojislav Mihailovic, Sanja & Sloba - MindTrap -
? - The Mystery Of Arkham Manor -
Benn Daglish - Northstar -
? - Paperboy 2 -
David Whittaker - Platoon -
? - The Plot -
? - The Prodigy -
Jon-Paul Eldridge - Professional Ski Simulator -
Tim Follin - Raw Recruit -
Fred Gray - Robln Of The Wood -
Jason C. Brooke - SAVAGE -
Nick Jones - Solomon's Key -
Patrik Rak - Star Dragon -
Frantisek Fuka - Starfox -
Tim Follin - Star Tip 2 -
David Whittaker - Star Wars -
Lyndon Sharp - Super Bike Trans-Am -
? - Super Stuntman -
? - SuperTed, The Search For Spot -
Sound Images - Teenage Mutant Hero Turtles -
Martin Galway - Terra Cresta -
David Whittaker - Tetris -
? - Trantor The Last Storm Trooper -
David Whittaker - The Tube -
Tim Follin - Vectron -
Andy Brown - Wild Water -
? - Xecutor -
? - Zanthrax -

Appendix:

I thought it might be interesting for owners of Spectrum 48Kb (and no AY). There is still possibility to make MOD-like songs for our belowed configuration!

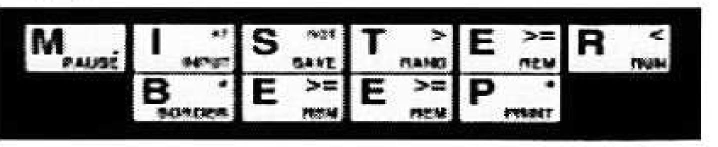
On my site

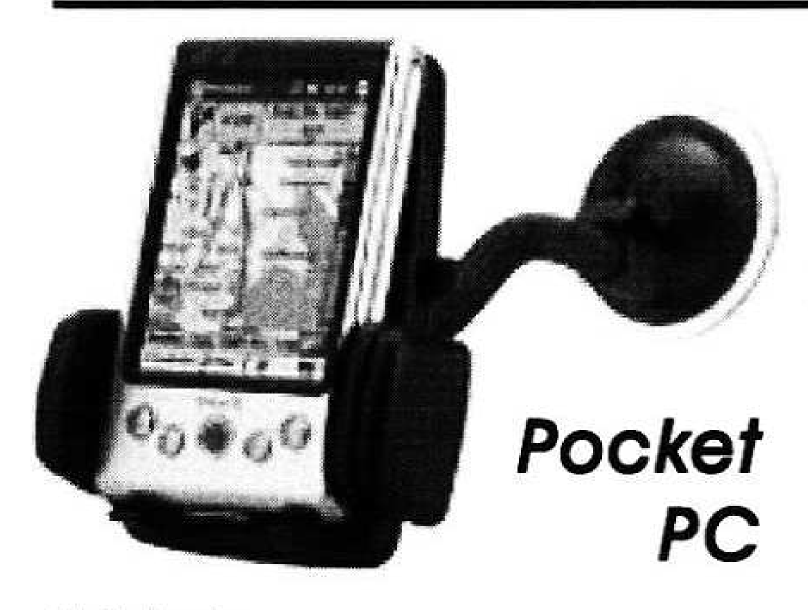
http://republika.pl/mister_beep/music.html

you can find my new song (3 channels of *digital* BEEPER sound) entitled: "DIGITAL WORLD".

Hey!! Spectrum 48Kb is THE BEST MACHINE !!!!!!!!!!!!!!

Enjoy,





Pocket PC

Hallo Leute,

ich hab mir von Medion (Aldi) den Navigator gekauft, in folgender Ausführung:

Medion MD 95000, Pocket PC ppc150, Betriebssystem Microsoft Pocket PC 2003 V.4.20, Intel PXA 255 mit 300 Megahertz.

Da dieser Pocket PC eine Docking Station besitzt, ist es leicht, weitere Programme übers Internet zu laden und zu installieren. Dabei fiel mir ein Programm auf: Pocket Clive Release 2b, 2002 Anders Holmberg

Es emuliert einen ZX Spectrum auf dem Pocket PC, mit 256 Farben, AY Sound.

Das Programm gibts unter

http://pocketclive.emuunlim.com/

für verschiedene Prozessoren (nicht für PCs), das Manual kann auf der Homepage aufgerufen werden.

Das Programm ist simpel zu installieren, danach können *.z80 Files und *.TAP Files in den Pocket PC geladen werden. Nach Aufruf des Programms wird der Bildschirm geteilt, die obere Hälfte zeigt den gewohnten Speccy Screen, die untere zeigt die Spectrum-48 Tastatur, und einige Buttons für Tape, Save/Load und Optionen.

Man kann den Spectrum 48, 128, und Spectrum plus 2 und plus 3 emulieren, das habe ich bisher aber nicht groß getestet. Die ROMS sind mitgeliefert.

Wer die üblichen PC-Emulatoren kennt, wird mit diesem Programm keine Probleme haben. Allerdings ist alles in englisch.

Der Stick des Pocket PC wird als Joystick verwendet, allerdings sollte man sich nichts vormachen, wirklich schwierige Spiele mit schneller Steuerung sind hier eher unangebracht. Aber so typische Jump and Run Spiele laufen prima. Ich habs mit FRED getestet, erstmals mit Joystick, die Emulation lief prima. Im Sound gabs kurze Aussetzer, die ich als erträglich empfand.

Die Tastatur

Ein Spiel über die Tastatur spielen ist schwer, und zwei Tasten gleichzeitig drücken ist definitiv nicht möglich. Man klickt ja für jede Taste auf den Touchscreen, somit sind manche Spiele nicht oder kaum spielbar, die zwei Tasten gleichzeitig für die Steuerung brauchen. Übrigens Extended Mode und Symbol Shift werden mit Sticky Keys erreicht. Das bedeutet du klickst erst auf das Ext-Symbol, dann wird der Extended Modus gehalten, danach zum Beispiel auf Symbol Shift, auch dies wird gehalten, dann auf die gewünschte Taste. Extended Mode und Symbol Shift werden dann gelöscht. Schwer zu erklären, aber simpel wenn ihr es ausprobiert!

Die Delete-Taste ist extra vorhanden, somit braucht man nicht Shift-0 eingeben zum löschen, uff.

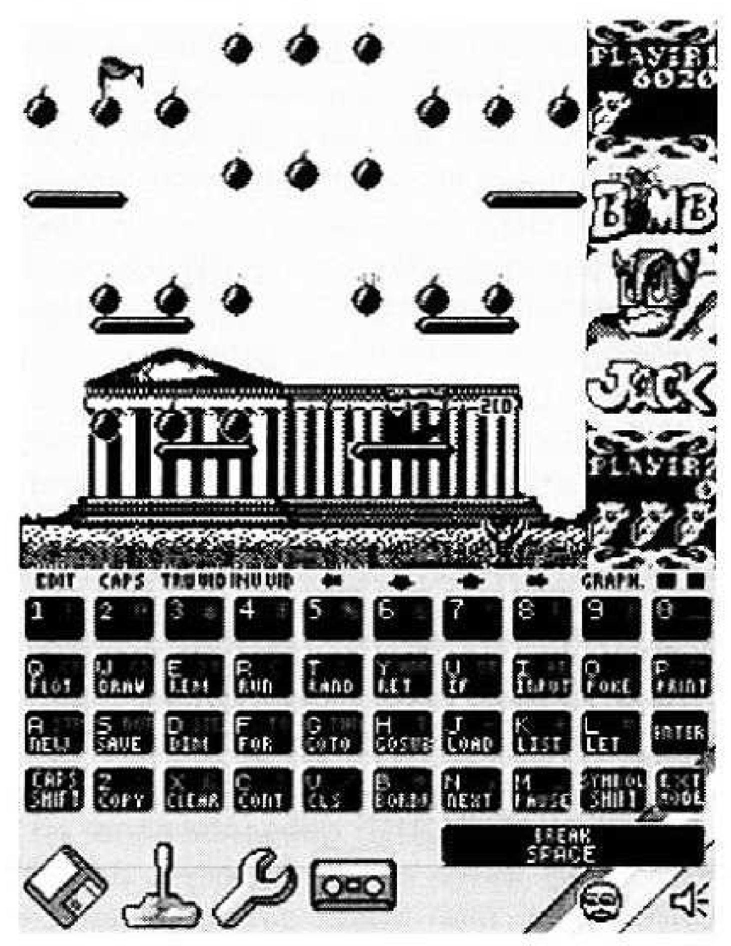
Ich hab diverse Texadventures getestet, das ist eher anstrengend, vor allem wenn man lange Sätze eingeben muß.

Der Spectrum-Screen

Der Spectrum Screen ist besser lesbar als man denken sollte, der Kontrast und die flimmerfreie Darstellung machen dies möglich. Der Pocket PC hat 240*320 Pixel, und der Spectrum Screen wird von 256 auf 240 Pixel "geknautscht" aber man merkt es wirklich nicht. Dank der TFT Grafik ist die Wiedergabe wirklich gut.

TAP-Files

TAP Files sind klasse bei diesem Emulator. Man nimmt am besten den Spectrum 128, klickt auf das ENTER in der Tastatur, dann auf das Kassettensymbol, und lädt das gewünschte TAP file aus. Fast augenblicklich ist es geladen. Dizzy 4 ist ein Augen- und Ohrenschmaus :-)



Bomb Jack auf einem MD Medion 95000

Fazit:

Gerade für unterwegs ist es ideal, seine Lieglingsspiele per Docking Station auf den ppc zu kopieren, und in Bus und Bahn zu spielen. Der Ton ist abschaltbar, und der Akku hält locker 4 Stunden.

Das Programm ist Freeware, die Qualität würde ich als hoch einstufen. Der Speicherbedarf ist mit knapp 500 KByte manierlich. Wer einen Pocket PC hat, sollte diesen Emulator unbedingt mal testen! *(Anm.: Aber bitte nicht während des Autofahrens!!! Wo)*

Dieter Hucke, Kassel

Summary

Dieter Hucke has bought a navigation system for his car. It is a Medion MD 95000 pocket PC ppc150 with 300 MHz. This model comes with a docking station, and because of this Dieter detected a nice side effect: you can install or transfer other programs to it. One of this programs is surely for your interest too: Pocket Clive, Release 2b, 2002 Andreas Holmberg. As you might supposed is this a Spectrum emulator with 256 colours and AY sound. You find the program with manual at:

http://pocketclive.emuunlim.com/

The program is freeware. Installing is easy and after that you are able to run the program and to load *.z80 and *.tap files. Dieter said, that tap-files are superb and they will load very fast, and as an example he mentions Dizzy 4, which he stated is a pleasure for the ears and eyes.

The screenshot on the left shows you how the display is allocated. The upper part shows the usual Spectrum screen (or game area) while the lower part shows a display and some option buttons i.e. for load and save.

ROMs are included to the emulator and you allows the whole range from 48K to Spectrum +3.

A stick acts as joystick, but is not thought for fast action games. It is not possible to press two keys together, but you can reach „Ext-Mode“ by first pressing Ext Mode and then Symbol Shift. Also typing in long sentences as in text adventures needs patience and practice.

The screen looks better then thought. The display is 240x320 pixel, the Spectrum screen is „rammed“ from 256 to 240 pixel. Sound can switched on or off, the power pack supplies the system up to 4 hours. Conclusion: With 500 KB capacity this model is ideal for on the way *(but don´t play and drive. Wo)*.

ASCII-Text -> Basicprogramm

Liebe Mituser! !

Viele Computeruser benutzen bereits heute mittels Internetzugang die Möglichkeit, sich Programme aus Mailboxen oder von sogenannten FTP-Servern per Download in den Computer zu holen. Auch für den Spectrum kann man sich solche Programme aus Mailboxen downloaden. Diese liegen dann meist als ASCII-File vor. Das Programm, das wir heute betrachten wollen, stellt per Software eine Umwandlung in ein BASIC Programm zur Verfügung. Das Listing ist relativ kurz und deshalb sehr schnell eingegeben. Vorsicht bei den Zahlen des Hexcodes, hier ist schnell ein Fehler passiert und dann folgt die endlose Sucherei. Die Anwendung an sich ist recht einfach und läuft nach folgenden Schritten:

1. Listing abtippen und starten
2. NEW ausführen
3. CLEAR Adresse-1 eingeben
4. LOAD "" CODE Adresse
5. RANDOMIZE Adresse
6. RUN USR 64700

Soviel zum immer gleich bleibenden schematischen Ablauf. Die Adresse ist dabei sinnvollerweise so zu wählen, daß der Text des ASCII-Files (betrachten wir ihn als Sourcecode) inklusive eines Null-Bytes direkt Platz vor der bei 64700 beginnenden Routine findet. Man muß sich also im Vorfeld schon ein bischen überlegen, was man tut. Aber mit ein bischen Übung geht es dann bald schon relativ leicht. Wie immer im Leben macht Übung eben den Meister. Doch zurück zur Programmbedienung. Das Null-Byte stellt für die Routine das EOF-Byte dar. Das ist natürlich als Endekennung von großer Bedeutung. Die Umwandlung dauert dann in Abhängigkeit von der Länge des Files einige Sekunden. Die Routine gibt vor der Bearbeitung jeder Zeile einen Punkt auf den Bildschirm aus, damit man sieht, daß der Computer auch etwas tut. Dabei wandelt die Routine die üblichen BASIC-Konventionen korrekt in das Spectrum Format um. Falls Grafikzeichen speziell codiert wurden, klappt es auch mit diesen. Falls eine per DFÜ übertragene Zeile einen Fehler aufweist oder nicht den korrekten Konventionen nach codiert wurde und deshalb nicht richtig interpretiert werden kann, wird sie innerhalb des Editierbereichs zur manuellen Anpassung zur Verfügung gestellt. Das ist natürlich sehr komfortabel. Die Stelle, an der der fehlerhafte Syntax vorkommt, wird, wie beim Spectrum bekannt, mit einem inversen Fragezeichen markiert. Fehlt das Fragezeichen, handelt es sich bei der entsprechenden Zeile um eine, deren Nummer im bisher erzeugten oder in vom Anfang an bestehenden Programm bereits vorhanden ist. Aus Sicherheitsgründen überschreibt das Programm nämlich keine Zeilen sondern hängt sie „nur" an bereits bestehende an. Falls die Syntax einer Zeile durch ein Spezial-ROM (z. D. Interface ONE) gekennzeichnet ist, wird er als falsch zurückgewiesen. Solche Zeilen kann man durch ein vorgestelltes REM markieren und diese nach dem Durchlauf der Routine wieder entfernen. Wird an der ersten Stelle einer Zeile ein nicht numerisches Zeichen eingefügt (z. B. ein Blank), wird die Verarbeitung abgebrochen. Mit einem Druck auf die ENTER-Taste hält die Routine an. Ein erneutes RUN USR 64700 setzt den Ablauf fort. Jetzt widmen wir uns noch ein paar ROM-Routinen. Sie werden für die Eingabe und Kontrolle von BASIC-Zeilen benötigt:

EDITOR, $OF2C

Eingabe einer BASIC-Zeile. Diese wird ab der Adresse, die durch die Systemvariable E_LINE angegeben ist, im Speicher abgelegt, nicht in das Programm eingefügt

ADDRCHR, $OF81

Der Akkumulatorinhalt wird als Character an der durch K_CUR bezeichneten Adresse im BASIC-Bereich eingefügt.

REMVFP, $11A7

Alle verborgenen Darstellungen von Flieskommazahlen (durch LSCAN erzeugt) werden aus der Zeile im E_LINE-Feld entfernt.

SETMIN, $16B0

Die temporären Systembereiche werden gelöscht, insbesondere der Editierbereich. K_CUR wird auf den Anfang des Editierbereiches gesetzt.

LINADR, $196E

Sucht nach einer BASIC-Zeile mit der durch HL angegebenen Nummer. Ist die Suche erfolgreich, wird das ZERO-Flag gesetzt und die Adresse der Zeile in HL abgeliefert. Im anderen Fall enthält HL die Adresse der ersten Zeile mit höherer Nummer.

ELNNO, $19FB

Die Nummer der Zeile in Editierbereich wird gelesen und in BC abgespeichert.

LSCAN, $1B17

Dies ist eine sehr leistungsfähige Routine. Sie überprüft den Syntax der Zeile im Editierbereich. Ist hier ein Fehler, erfolgt der Sprung zur Error-Routine. Beim nächsten Aufruf des Editors steht an der Fehlerstelle ein Fragezeichen. Hinter allen numerischen Konstanten, wird deren Flieskommadarstellung angezeigt.

Um mit dem Programm sinnvoll arbeiten zu können, ist es wichtig, den Adressvektor der Error-Routine zu verändern. Denn sonst würde bei einem Fehler durch die ROM-Routine RST08 eine Fehlerbehandlung eingeleitet und die Kontrolle über das Programm ginge verloren. Das wollen wir natürlich vermeiden. Deshalb legt man die Adresse einer eigenen Error-Code Routine auf dem Stack ab und speichert den aktuellen Stand des Stackpointers in der Systemvariablen ERR_SP. Auf jeden Fall sollte man den alten Wert von ERR_SP festhalten, um den Normalzustand wieder herstellen zu können.

Im nachstehenden Listing kann man sich die obigen Aussagen dann noch einmal Schritt für Schritt ansehen. Viel Spaß beim Umwandeln. Vielleicht scheibt ja mal jemand einen Erfahrungsbericht darüber im Clubinfo.

Das Listing:

> HINWEIS!!!
> Das nachfolgende Listing wurde per Scanner vom Originallisting übernommen. Erfahrungsgemäß sind dabei Übertragungsfehler nicht auszuschließen. Wir haben das Listing noch einmal gecheckt, können jedoch keine Gewähr für die Fehlerfreiheit übernehmen. Im Falle des Falles könnt ihr euch gerne an uns wenden. Wir werden versuchen eventuell übersehene Fehler umgehend zu korrigieren. Vielen Dank.

```
   1 REM ASCII-Text -> Basicprgm
  10 DEF FN A(X$)=CODE X$-48-39*(X$>
     "9")
  20 DEF FN B(X$)=16*FN A(X$(1))+FN A
     (X$(2))
2000 RESTORE : CLEAR 64699
2010 LET A=64700
2020 FOR Z=3000 TO 3060 STEP 10
2030 PRINT "Zeile ";Z;" ":
2040 READ A$: LET S=O
2050 IF LEN A$<4 OR LEN A$/2<>INT (LEN
     A$/2) THEN GO TO 2190
2060 FOR I=1 TO LEN A$-2 STEP 2
2070 LET X=FN B(A$(I TO I+1»
2080 LET S=S+X
2090 POKE A,X: LET A=A+1
2100 NEXT I
```

```
2110 IF FN B(A$(I TO ))<>S-256*INT (S/
     256) THEN GO TO 2190
2120 PRINT "ok"
2130 NEXT Z
2140 PRINT : PRINT "Programm "ASCII ->
     Basic" ist","bereit."
2150 PRINT 'Vorbereiten durch:","CLEAR
     Adresse-1""LOAD CODE Adresse",
     "RANDOMIZE Adresse"
2160 PRINT : PRINT „Starten durch:"'
     "RANDOMIZE USR 64700"
2170 PRINT: PRINT „Der Text muss durch
     ein Nullbyte abgeschlossen sein."
2180 STOP
2190 PRINT "fehlerhaft!": STOP
3000 DATA
"2a3d5c22b05cfd363102cdb0162ab05c22
3d5c3e02cd01163e2ed7afcd01162a765c7
cfe403007cf1922765ccfffcd19ff28f638f9cdf
5fedcfcfe3819cd01ffcd07ff28e4380ccdf5fe3
0f1fe20cc19ff28d6da67fe2bdd21190106ce
cd73fe30023ef14d"
3010 DATA
"feeacacbfdfe20c401ffcd19ff3829fe222866f
e3a2855fe3c2807fe3ec4e7fe38e32b2230ff
cd6dfe30177e23cde7fe38d3cd01ffcd07ffda
dbfdcde7fe30f218cd7ecde7fe380d2b7e23c
de7fe38052a30ff18d679fecb20abcd01ffcd1
9ff3859cdf55b"
3020 DATA
"fe388b3eec2b1899cd01ffcd19ffd212fd184
43e5ccd01ffcd07ff383afe222880fe5c20f02
37e2bfe5c20e77efe4138e2fe563006c64f2
32318dafe6138d4fe7230d0c61e18f0cd01ff
cd19ff3808cd01ffcd07ff30f82230ff21f0fde5
ed733d5ccd1711"
3030 DATA
"1be1fdcb007e20232a595ce5cda711fd360
0ffcd2c0ffd4631cd440ee17ecdf5fe30d32ab
05c223d5ccf08cdfb1978b128d6ed43495c
ed5b5d5c2a615c37ed52e56069cd6e19c1
28bf115515d5c5030303032bed5b535cd5c
d5516e122535cc1c5132a6190"
3040 DATA
"5c2b2bedb82a495cebc1702b712b732b7
2e12ab05c223d5c2a30ff22765cc3c2fcdd2
1960006a50e005159cd98fecb792803197
9c9dd21cefe06f8cd98fe37cb79c8e50521c
efe094ee118e6e5d90600elcd22ff04dd4e0
0dd239128f4e67f200ac5d9f1e5"
3050 DATA
"bb380f5f48180bd9dd2bddcb007edd2328f
80420d3c9edf9f5eaafb8bc474f54cf474f53
55c252414ec4bfa14153c34c4fc7534947c
efe41d8fe5b3fd0fe61d8fe7b3fc9fe30d8fe3
a3fc9fd36000bc9e5cd810fe1c97ea737c82
3fe0d2806fe2038f3e8"
3060 DATA
"a7c9a737c9cd07ffd8fe20c018f7cd07ffd8fe
613fd0fe7bd0d620c9d0"
9000 SAVE "ASCII->,Bas" LINE 2000
9010 STOP
9500 SAVE *"m"; 1;"bas" LINE 2000
9510 VERIFY *"m"; 1; "bas"
9520 STOP
```

© 2005 by Harald R. Lack,
Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
und Hubert Kracher,
Schulweg 6, 83064 Raubling

 ***Summary***

Today it has become common to download programs via modem from mailboxes or ftp servers using emulator programs. But still the Spectrum is able to do so using the little program which we will have a look at today. It is a small machinecode routine, that allows us to download files in Ascii and transfer them into Basic programs that can be used on the Spectrum. The routine is simple and with some tips easy to handle. The last byte in the Ascii file must be a zero byte, which marks an EOF for the program. To start the program type:

CLEAR Adresse-1 (for „Ascii" code)
LOAD "" CODE Adresse
RANDOMIZE Adresse
RUN USR 64700

Very comfortable is, that convertion errors will be shown by an inverted Questionmark and can be corrected manually.

Randausgleich

Hallo Spectrumuser,

hier mal ein kleines sehr interessantes Unterprogrannm. Leider kennt unser Spectrum keinen Befehl, um Geldbeträge oder Maßeinheiten schön Komma unter Komma und rechtsbündig zu setzen. Da habe ich ein gutes Unterprogramm gefunden, daß sich bei mir schon sehr bewährt hat. Ich verstehe zwar nicht so ganz, was da gemacht wird, konnte aber alles für meine Zwecke verändern.

Hier einige Erläuterungen:

X= zu berechnende Zahl. Dieser Wert muß vorher mit einer LET Anweisung übergehen werden. Also LET X=zu berechnende Variable. Diese muß natürlich rumerisch sein.

U$= Maske der gewünschten Anzeige. LET U$=9999.99 würde zwei Stellen hinter dem Komma bedeuten. Da, wo eine 9 in der Maske steht, wird eine Zahl angezeigt.

Z$= in diesem String steht die berechnete Zahl.

Zur Anzeige folgender Befehl
PRINT TAB (C-LEN Z$+1);Z$
(C = Tabulatorstelle für die Anzeige.)

In Zeile 9030 wird X um 0.005 erhöht, um eine kaufmännische Rundung zu erlangen. Wird nur eine Stelle hinter dem Komma erwünscht, wird X nur um 0.05 erhöht. In Zeile 9080 wird die Anzahl der Kommastellen angegeben. Wenn statt 10 hoch 2 nur 10 hoch 1 eingegeben wird, wird nur eine Kommastelle berechnet.

Wie man sieht, muß einiges zusammerpassen. Bei der Abarbeitung des Programmes vergeht schon mal eine gute Sekunde pro Berechnung. Aber das ist vertretbar.

(Anm. von Wo: Das Programm entspricht dem in einigen Basic-Dialekten gebräuchlichen PRINT USING „####.##“,number)

```
9010 REM UP fuer Randausgleich
9020
9030 LET X=X+.005 : LET Z$="" : LET X1=0
9040 FOR z=1 TO LEN u$
9050 IF x1 THEN LET z$ = z$+„0“
9060 IF u$(z) = „.“ THEN LET x1=1
9070 NEXT z: LET x2=LEN z$
9080 LET x1 =INT ABS x: LET xp = INT ((ABS
     x-x1 )*10↑2)
9090 LET z$ =( „-“ AND x<0) +STR$ x1 + („.“
     +(z$ (TO 2 -LEN STR$ xp)+(STR$ xp
     +z$)) (TO 2) AND x2)
9100 IF LEN z$>LEN u$ THEN LET z$=z$
     (LEN z$-LEN u$+1 TO )
9120 RETURN
```

Hans Schmidt <hafribas@t-online.de>

Summary

This sub program sent in by Hans Schmidt is a good replacement for *PRINT USING "####.##",number* (which can be used in some other basic dialects). It is thought for the Spectrum but works also with the SAM for SAMdos and BDOS. SAMs Masterdos has included a function as *PRINT number,USING$("###.##",number)*.

Some comments:

X= the number to calculate and must be numeric.

U$= is the mask of the requested output, i.e. U$=9999.99 means two positions after the decimal point.

Z$= is the place of the calculated number.

To display them type:
PRINT TAB (C-LEN Z$+1);Z$
where C gives the tab start for the display.

Line 9080 determines the positions after the decimal point. 10 squared by 2 gives 2 positions. Replace it to 10↑1 for one position after the decimal point.

DIE SPECCY TOUR 2005

von Michael Bruhn ('Frankie').

Ich bin von Wolfgang gefragt worden, ob ich einen Artikel über die Speccy Tour 2005 schreiben würde, da ich einer der 4 Organisatoren der Speccy Tour bin. Als Warnung muss ich sagen das ich aus Dänemark komme, aber Wolfgang hat versprochen, den Text durch zugehen, und die Fehler zu korrigieren *(hab ich auch gemacht, Wo).* ☺

Was ist die Speccy Tour, fragst du dich? Vielleicht könnt ihr euch erinnern, das ich vor einiger Zeit einen Aufruf hier im SPC-Magazin gemacht habe, euch dafür zu melden. Es ist ein Spectrum Spiele Turnier im Netz, das jetzt zum fünftenmal statt fand. Ich habe die Tour 2001 gestartet, und nach der Tour 2002 aufgrund fehlender Zeit an meinen Freund Aleksandar Lukic abgegeben. Heute bin ich also wieder dabei, da ich der ZX Spectrum System Editor auf der Internetseite Home Action Replay Page (HARP) bin. HARP ist, wie der Name sagt, eine Seite wo recordings für verschiedene Systeme hochgeladen werden können, so das andere diese recordings sehen und versuchen können, ein besseres Ergebnis zu erzielen.

Wie ihr wisst gibt es zum Glück auch einige Spectrum Emulatoren, die solche recordings von Spielen aufnehmen können. In der Tour sind nur Emulatoren mit dem eingebauten Compo Mode erlaubt. Wer mehr darüber wissen will kann die Speccy Tour Internet Seite besuchen.

Wer also eines der Spiele gespielt und aufgenommen hat, kann wie gesagt, dieses „recording" auf HARP hochladen, und man macht dann Angaben über die Aufnahme, insbesondere die Punktzahl die man im Spiel erreicht hat. Jetzt werden die recordings in deren Spiel Scorecharts eingeordnet und je besser die Punktzahl, desto mehr Punkte bekommt man für das Leaderboard. Die Punkte für das Leaderboard wird für jedes der Spiele so errechnet:

Platzierung	Spielpunkte	Prozent	Leaderboard Punkte
Nummer 1	25000	100%	100
Nummer 2	19000	76%	76
Nummer 3	8000	32%	32
Nummer 4	1500	6 %	6

(Entschuldigung für die simple Aufstellung, ich habe versucht es mit Worten zu erklären, das ging aber nicht) ☺

Die Speccy Tour 2005 war Mitte Januar vorbei. Aufgrund einiger Verspätungen mussten wir die Tour bis ins Jahr 2006 laufen lassen. Es war mal wieder eine internationale Angelegenheit, Spieler aus 23 Ländern hatten sich gemeldet. Insgesamt hatten sich 80 Spieler als Teilnehmer gemeldet, naja wie so oft haben nicht alle, wenns drauf ankam, mitgemacht. Aber immerhin haben 44 Spieler recordings geschickt, also über die Hälfte. Wie jedes Jahr mussten die Spieler in zehn unterschiedlichen Spielen um die Punkte kämpfen. Die Spiele waren:

Bomb Jack, The Pyramid, Worse Things Happen At Sea, Splitting Images (Split Personalities), Hyper Sports, Wec Le Mans, Splat, Bounder, Pinball Wizard und Glug Glug.

Die Spiele wurden durch Voting von den gemeldeten Spielern gewählt.

Insgesamt wurden 942 recordings im Laufe der Tour, die 10 Wochen dauerte, hochgeladen. 37 Spieler haben ein gültiges recording für Bomb Jack hochgeladen und zusammen 19,817,510 Punkte in dem Spiel gemacht. Das ist ein Durchschnitts-Score von 535,608 punkte. Nicht schlecht.

Nun - am Ende hiess der Sieger Aleksandar Lukic 'Alex_Lux' mit 855.173 Punkten. Das

waren 145.899 Punkte mehr als der Zweitplatzierte Pablo Yanguas 'rebufo'. Nochmals 180.26 Punkte dahinter an dritter Stelle kam HARP-Gründer Pete Fifield 'gameboy9'. Ich kam mit einigen Punkte weniger an vierter Stelle, was mein neuer persönlicher Rekord ist, da ich bisher zweimal sechster geworden bin. Also ich bin mit meinem Resultat hoch zufrieden :)

Nun wieder zurück zum Sieger. Mein Freund Aleksandar, der die Tour nach 2002 übernahm hat diese jetzt schon zum drittenmal gewonnen, dabei hat er nur dreimal teilgenommen, weil er mit der Organisation der Tour bis zu diesem Jahr nicht auch noch die Zeit fand, um zu spielen. Das war im diesem Jahr anders, und das haben wir alle zu spüren bekommen. Alex hatte am Ende vier Spielsiege, einen zweiten und einen dritten Platz erreicht.

Aleksandar ist am 6. Juni 1968 geboren, und hat sein ganzes Leben in Novi Sad in Serbien und Montenegro gelebt. Novi Sad liegt 74 km nördlich der Hauptstadt Belgrad. Alex hat mir auch erzählt, das er seinen Spectrum am dritten October 1984 bekam.

Neben Aleksandar und mir sind auch Eduardo Yáñez Parareda und Ivan Ruiz Etxabe im Organisatorenteam. Zwei Spanier, die den Spectrum lieben, und auch wie Aleksandar super gute Spieler sind.

Bevor ich die 10 Spiele durchgehe, hier das Endergebniss der Speccy Tour 2005:

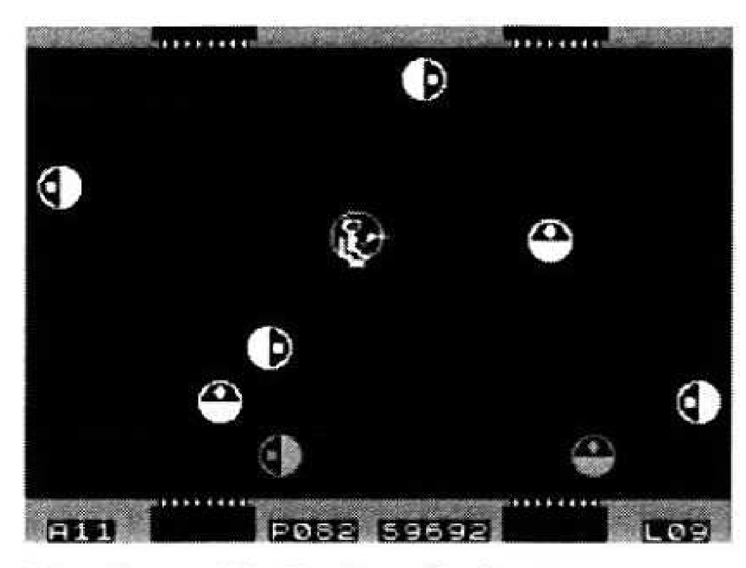
1.	**Aleksandar Lukic**	'AlexLux'	
	Serbien und Montenegro		**855.173**
2.	**Pablo Yanguas**	'rebufo'	
	Spanien		**709.274**
3.	**Pete Fifield**	'gameboy9'	
	USA		**529.014**
4.	**Michael Bruhn**	'Frankie'	
	Dänemark		**505.633**
5.	**Eduardo Yáñez Parareda**	'eyp'	
	Spanien		**440.846**
6.	**Jaime Tejedor Gómez**	'Metalbrain'	
	Spanien		**400.148**
7.	**Dejan Matijas**	'cosmos2'	
	Serbien und Montenegro		**396.767**
8.	**Federico Jerez**	'Profanation'	
	Spanien		**392.623**
9.	**Paul French**	'Spaceman'	
	England		**381.844**
10.	**Zoran Vucenovic**	'Zoran'	
	Serbien und Montenegro		**367.986**

Wie es scheint, ist der Spectrum immer noch sehr populär in Spanien, da sich jedes Jahr am meisten Spanier zum Turnier melden. Ich war zum Beispiel der einzige aus Dänemark, und es war auch nur ein Deutscher der sich gemeldet hat. Vielleicht ist er ein SPC leser? Hoffentlich wird es bei der Speccy Tour 2006 mehr deutsche Teilnehmer geben. Es liegt an euch. Übrigens hat der deutsche Spieler sich nur gemeldet, aber leider nicht am Turnier teilgenommen, aber es freut uns dennoch wenn Leute in dieser Art ihr Interesse an Spectrum Spielen zeigt.

Nun zu meinen Erlebnissen und den Resultaten in den einzelnen Spielen. Lasst mich von vorn herein sagen, das mein persönliches Ziel bei der Tour war, meine eigenen Rekorde in allen zehn Spielen wärend der Tour zu schlagen, und das ist mir gelungen. Dennoch hat es nur zu einer top drei Platzierung gereicht. Nunja, zu den Spielen:

Bomb Jack - Elite Systems

Dies war eines der Spiele, auf die ich mich am meisten gefreut habe, da ich schon immer dieses Spiel mochte. Ich bin auch immer der Auffassung gewesen, das die Spectrum version von Bomb Jack die beste Conversion auf einer 8-bit Maschine ist. Ich habe am Ende einen Score von 1,462,070 erreicht, und fand selber, das ich die Runden perfekt gespielt hatte, und dennoch war es am ende nur genug für einen vierten Platz. Aber, ich war immerhin der erste der die 1 Million Marke überschritt, und das haben nur vier erreicht. Alexandar Lukic 'Alex_Lux' war am Ende der Sieger mit 2,357,380 Punkten.



The Pyramid - Fantasy Software

Ich kannte zwar dieses, wie alle die anderen Spiele vor der Tour auch, habe es aber nie viel gespielt. Das kam auch so in der Tour, irgendwie ist das Spiel zu einfach und langweilig, wie ich fand. Am Ende hieß der Sieger Pablo Yanguas 'rebufo', der sich bereits am 10. Dezember mit einen Score von 136,373 an die Spitze setzte, woer auch blieb. Ich endete an zehnter Stelle mit 128,243 Punkten. Wie gesagt fand ich das spiel langweilig, und auch zu einfach, was wohl auch der Grund war, das insgesamt 18 Spieler das Spiel vollendeten.

Worse Things Happen At Sea - Silversoft

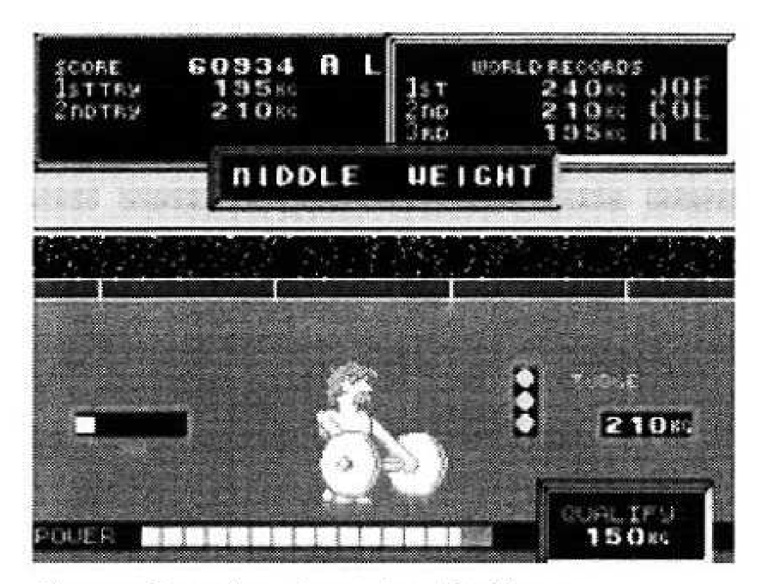
Das Spiel aus der Kategorie komplexe Spiele. Nunja, so komplex ist es dennoch nicht, aber für mich ein segen das gerade dieses Spiel ausgewählt wurde, da die anderen Spiele wie ATF, ACE und F-15 Strike Eagle überhaupt nicht mein Ding sind. Ich hasse Flugzeugsimulatoren. WTHAS war das einzige Spiel in dieser Kategorie, das ich zuvor gespielt habe. Dennoch wurde es von mir nicht viel gespielt, weil das Spiel einfach zu lange dauert, und ich den Dreh irgendwie nicht rausbekam. Aber dennoch habe ich am Anfang der Tour einen Score von 28,930 aufgeladen und das war am Ende genug, um Achter zu werden. Der Sieger wurde Aleksandar Lukic mit 105,730 Punkten, und dabei hat er 14 Überfahrten geschafft. Unglaublich.

So ziemlich am Ende der Tour hat dann der spieler mike_myers ein recording hochgeladen, wo er den von uns genannten 'Non Profit' Bug benutzt. Netter Fund, aber wir mussten dieses recording disqualifizieren. Wer mehr über diesen bug oder vielleicht sogar das recording mit diesem Bug sehen will kann es auf der Spectrum Zone unter Disallowed Bugs finden.

Splitting Images - Domark Ltd.

Ich habe dieses Spiel damals in den 80'igern zwar nicht so oft gespielt, aber als ich die recordings von einigen anderen sah, und es mir klar wurde, das man Bonuspunkte sammeln musste, um viele Punkte zu erreichen, war mir schon ziemlich peinlich. Ich dachte damals, man müsste einfach nur die Puzzles fertig machen, und die Bomben mit dem Wasser löschen. Das es so viele andere Möglichkeiten gibt, Bonuspunkte zu sammeln, und sie dann verdoppeln kann, indem man den Revolver mit der Kugel zusammenführt, das wusste ich nicht. Jaja, man wird halt schlauer. Der Spieler Pablo Yanguas war von Anfang bis Ende der Herrscher im diesem Spiel, und konnte am Ende einen Score von 616,800 vorweisen. Ich wurde durch mein neues Wissen immerhin sechster mit 311,400 Punkten, und habe während der Tour zum erstenmal das Spiel durchgespielt. Die letzte Runde mit Marilyn Monroe hat´s in sich.





Hyper Sports - Imagine Software

Dies war eins der Spiele die ich nicht genug gespielt habe, und warum? Weil ich unglaublicherweise mit dem event „Long Horse" grosse Probleme hatte. Ich dachte vor der Tour, das mir das event „Weight Lifting" als einziges Probleme machen würde, aber nein. Daher habe ich das Spiel zur Seite gelegt und mich auf andere Spiele konzentriert. Der Sieger in Hyper Sports wurde Pete Fifield 'gameboy9', der das Spiel neunmal durchspielte, und nach 1½ Stunden Spiel eine Punktzahl von 684,000 vorweisen konnte. Er muss nach dem Spiel völlig fertig gewesen sein. Ich kam an dreizehnter Stelle mit so ungefähr einem drittel der Punkte des Siegers.

Wec Le Mans - Imagine Software

Wec Le Mans ist genau wie Hyper Sports zum zweiten mal bei der Tour dabei. Beide waren im Jahr 2001 unter den Spielen, die gevotet wurden. Genau wie damals entschied wieder der Spieler Paul French 'Spaceman' dieses Spiel für sich. Am Ende hatte er 577,060 Punkte erreicht. Ich bin in diesen Spielen nie gut gewesen, aber da das Spiel nur um die 10 Minuten dauert, wird es automatisch mehr gespielt als Spiele wie WTHAS. Aber egal ob viel gespielt oder nicht, am Ende reichte es für mich nur zu einer Platzierung an 14. Stelle, und wieder ist es mir nicht gelungen, den dritten lap zu durchfahren. Einfach traurig :(

Splat - Incentive Software Ltd.

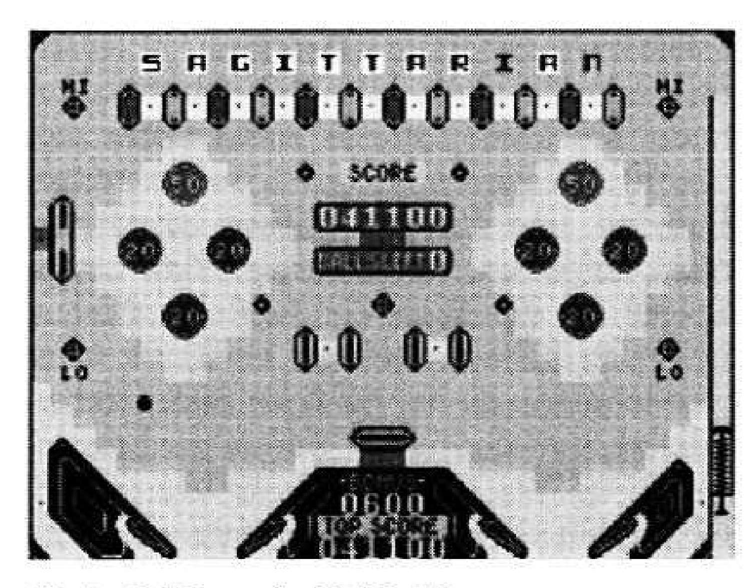
Eins meiner Favoriten auf dem Spectrum, und dies war auch zusammen mit Jetpac mein erstes Originalprogram das ich gekauft habe, und zwar die Ausgabe mit dem Silber inlay. Am Ende war ich mit meiner Leistung im diesem Spiel garnicht zufrieden, weil ich überzeugt war, das ich es noch besser konnte. Aber irgendwie wollte in den letzten Wochen der Tour nicht viel bei mir gelingen, daher mussten wir alle zusehen wie der Gründer von HARP, Pete Fifield, am Ende der Sieger in diesem Spiel wurde, und das schlimme daran ist, das Pete bevor er HARP gründete noch nie vom Spectrum gehört hatte. Am Ende hatte er einen Score von 53,710 Punkten. Ich wurde Fünfter mit 28,985 Punkten, und war, wie gesagt, damit garnicht zufrieden. Komisch war, das einige Spieler bis zum Ende der Tour nicht heraus gefunden hatten, das man am Ende einer Runde genau an der richtigen Stelle stehen musste, um doppelten Bonus zu bekommen. Der Trick bei ein Tournier wie diesem ist es, die recordings der anderen durch zusehen um Tipps aufzunehmen.

Bounder - Gremlin Graphics

In meinen Augen das Liebe/Hass-Spiel des Turniers. Entweder man mag es oder man hasst es wie ich. Ich wusste schon vor dem Turnier, das mir dieses Spiel auf den Wekker gehen würde, daher habe ich auch aufgehört zu spielen als ich nach zwei Wochen mit 286,360 Punkten und vier durchgespielten Levels die Führung übernahm. Da habe ich mir einfach geschworen, "Jetzt kann kommen was will, dieses Spiel rührst du nicht mehr an, ich hab genug davon". Das es dann am Ende auch nur zu einen siebten Platz mit lächerlichen 2,680 aus 100,000 möglichen Punkten fürs Leaderboard reichen würde, damit hatte ich nicht gerechnet. Denn in den letzten Tagen haben zwei Spieler dieses Spiel völlig auf den Kopf ge-

stellt. Am allerletzten Tag hat Aleksandar Lukic (ja, er schon wieder), ein recording mit einen score von 10,684,360 hochgeladen, wobei er 141 Levels schaffte, was bedeutet, das er das Spiel 14 mal durchspielte.

Das recording ist so ungefähr 4½ Stunden lang. Als ich ihm darauf hin freundlich gemeint schrieb, das er schnellstens einen Psychiater aufsuchen sollte, meinte er nur "Warum? Das Spiel ist doch so leicht". Grrrrrrr..... :) Zweiter mit einer punktzahl von 5,117,680 und 80 durchgespielten Levels wurde Paul French.



Pinball Wizard - CP Software

Auf dieses Spiel habe ich mich wohl am meisten gefreut. Ich finde das Spiel einfach genial, und immer wenn ich es spiele, habe ich Probleme wieder aufzuhören. Warum? Ich mag einfach Pinball-Spiele auf dem Computer, und ich finde, dieses ist das beste überhaupt. Denkt doch mal drüber nach, das Spiel wurde 1983 für den 16k gemacht. Es gab keine anderen mir bekannten Pinball Spiele für irgendein System das so gut gemacht war zu der Zeit, und es kam auch nie in meinen Augen ein Pinball-Spiel für den Spectrum, das so gut war. Es kamen sicherlich grössere und komplexere Pinball-Spiele für unseren Spectrum, aber irgend etwas war immer schlechter an den Spielen im Gegenteil zu Pinball Wizard. Das einzige Pinball-Spiel auf einem Computer, das ich fast genau so sehr mag, ist Pinball Dreams (Nigthmare) auf dem Amiga, und das ist ein ganz anderes Kaliber. Vielleicht ist meine Liebe zu diesem Spiel der Grund, das es mir in diesem spiel als einziges gelang, unter die ersten drei zu kommen, und zwar an dritter Stelle mit 44,815 Punkten. Zweiter wurde Dejan Matijas 'cosmos2' mit 48,055 Punkten, und der Sieger hieß, wie in einigen anderen Spielen auch, Pablo Yanguas mit 50,690 Punkten.

Glug Glug - CRL Group PLC

Nun zum letzten Spiel, was sicherlich einige freuen wird, die mein Gelaber bis hier durchgehalten haben. Es handelt sich um „Glug Glug“ wo man Schätze auf dem Grund des Meeres holen muß. Für dieses Spiel mussten wir als einziges „Special Rules“ machen, da es keinen Sinn machte, es nach Punkten zu messen, da Spieler dann einfach stundenlang in den ersten leichten Levels Punkte sammeln würden, in dem sie auf Fische und anderes mit ihrer Waffe schiessen. Das würde sehr lange und langweilige recordings bedeuten. Deshalb hatten wir beschlossen, das Spiel nach den am meisten durchgespielten Levels zu ordnen, um die Punktzahl überflüssig zu machen. Da wir auch wussten, das viele Spieler dieselbe Anzahl von Levels schaffen würden, machten wir einen zweiten Sortierfaktor nach Zeit. Wer schaffte die Anzahl von Levels am schnellsten. Am Ende gewann mal wieder Aleksandar Lukic mit 182 geschafften Levels (5,69 mal durchgespielt), in einer Zeit von 2 Stunden und 12 Minuten. Ich habe nur etwas über 29 Minuten durchgehalten und habe 63 levels geschafft, und wurde am Ende Sechster. Während des Turnier hat HARP-Gründer Pete Fifield eine „Side Competition“ zu diesem Spiel gestartet, die er „Pacifist Version“ nannte. Hier geht es darum die Schätze zu holen ohne seine Waffe zu benutzen, garnicht so einfach :)

Wer mehr über Side Competitions wissen

oder die kompletten Scorecharts für alle Spiele sehen will, einfach die HARP Spectrum Zone besuchen.
Zum Schluss:
Wer Interesse hat, mit anderen bei Spectrum Spielen zu konkurieren, oder einfach nur bei einigen Spielen zeigen will was er drauf hat, der muss nicht bis zur nächsten Tour warten. Einfach die HARP Spectrum Zone besuchen, wo man das ganze Jahr über seine recordings hochladen kann. Zur Zeit sind ungefähr 100 Spiele Online bei denen man konkurieren kann. Viel Spass.

Home Action Replay Page:
http://www.homeactionreplay.org/index.php

HARP Spectrum Zone:
http://www.zxspectrum.homeactionreplay.org/index.php

Speccy Tour 2005:
http://www.zxspectrum.homeactionreplay.org/tour/tindex.php

Noch Fragen? Dann schickt sie mir:
frankiex@webspeed.dk

Summary

The Speccy Tour 2005 is over and I hear some of you asking: What is the Speccy tour? So I begged Michael Bruhn, one of the four organisers to give an explanation about - he did it thankfully. So now it´s up to me, to make this explanation in a reasonable english for you my dearest foreign readers.
The „Speccy Tour" is something like a tournament, better said, it is a game competition in the Internet, founded in 2001. It was the fifth competion yet.
Michael Bruhn is the Spectrum system editor of the „Home Action Replay" page (HARP), and as the name HARP says it is a page, where (game) recordings for different systems can be uploaded. Other players can have a look at these and then try, to achieve a better result.
Fortunately there are some Spectrum emulators which are able to take records from such games, as in the tournament are only emulators with inbuild compo mode allowed. Who wants to know more about this should visit the Speccy Tour internet page.
As in every year the participants has to battle for points through ten different sorts of games, as they were: Bomb Jack, The Pyramid, Worse Things Happen At Sea, Splitting Images (Split Personalities), Hyper Sports, Wec Le Mans, Splat, Bounder, Pinball Wizard and Glug Glug.
Who made a good score of one of this games can upload his recording to the HARP website, giving also details about the „record" and the score-points he has obtained. Now the record will be sorted into a scorechart of this game, and the more points you have the more points you are given for the leaderboard (see the example on page 22, it´s not easy to explain in words). You have to do this then for all ten games. The result of the Speccy Tour 2005 is shown on page 23.
There is no need to wait for the next competiton, there are about 100 games for you to compete with other gamers all the time. Have fun! More info:

Home Action Replay Page:
http://www.homeactionreplay.org/index.php

HARP Spectrum Zone:
http://www.zxspectrum.homeactionreplay.org/index.php

Speccy Tour 2005:
http://www.zxspectrum.homeactionreplay.org/tour/tindex.php

Any questions? Then send them to:
frankiex@webspeed.dk



Jenni - Bilder suchen

Montag, 20. Mai 1985

Papa erzählte heute nachmittag, daß er nun schon zwei Jahre bei der Firma Vert-Green Chausette arbeitet und die ihm eine Gratifikation geben werden. Fragte, was das ist. Er sagte, daß das eine Anerkennung für seine Leistungen sein wird. Ob es in Form von Geld oder was anderes ist, wußte er noch nicht, aber er ist am kommenden Mittwoch zum Geschäftsführer eingeladen. Ich bin echt gespannt, vielleicht befördern sie ihn ja zum Verkaufsleiter?

Dienstag 21. Mai 1985

Heute mit Jenni eine längere Unterhaltung nach der Schule. Jenni..... das ist schon seltsam; Jello und Sammy fragen manchmal, ob Jenni und ich eigentlich zusammen sind, und ich weiss es selbst nicht. Tatsache ist, daß wir viel Zeit zusammen verbringen, meistens gehen wir lange spazieren und unterhalten uns, oder spielen am Spectrum. Letztes Jahr ist ein Spiel neu erschienen, Pyjamarama, das spielt sie unheimlich gern, hat schon eine Mappe gezeichnet. Wir haben schon raus, daß man mit dem Penny die Toilettentür öffnet, aber wofür das Buch da ist...? Dumm ist daß man immer nur zwei Gegenstände bei sich haben kann.

Na, jedenfalls erzählte ich Jenni heute von der bevorstehenden Gratifikation, sie drückte meine Hand fester (wir laufen mittlerweile meistens Hand in Hand), und sagte, es würde auch wirklich gut sein wenn wir mal einen finanziellen Schub bekämen. Hab das nicht verstanden, aber sie ging nicht mehr darauf ein. Sie fragte stattdessen ob ich Samstag schon was vorhätte. Nein, hatte ich nicht. Daraufhin lud sie mich ein, Samstagabend mit ihr ins Kino zu gehen, zu "Der Tag des Falken", ein Fantasy-Film mit Michelle Pfeiffer und Woody Allen. Sie meinte, ich könnte meinen Eltern ja mal sagen, daß es spät würde, sie wollte mit mir dann noch irgendwo Essen gehen.

Mittwoch 22. Mai 1985

Papa kam nach hause mit einem Karton; ich kenne seinen Blick lange genug, er versuchte optimistisch auszusehen, ohne es selbst zu sein. Er erklärte uns, seine Gratifikation bestände aus 25 Paar grüner Sokken, in verschiedenen Größen. Außerdem sei er eingeladen, auf einem Kongreß in England als Redner mitzuwirken. Fand das erst eine sehr hohe Ehre, aber Papa erzählte, daß er das auch erst dachte, aber nachher erfuhr, daß der Verkaufsleiter wegen Urlaub nicht mitfahren konnte und sie händeringend Ersatz gesucht hatten. Immerhin kann Papa gut englisch!

Freitag 24. Mai 1985

Heute in der Schule wieder mal ein Paar güne Socken an, die neuen aus dem besagten Karton! Stand mit Jello und Jenni in der Pause zusammen, als Jenni an mir runterguckte und sagte "Also DIE ziehst du morgen aber NICHT an!!" Jello grinste, ich guckte verwirrt. Sie sagte mir, daß sie meine grünen Socken bald nicht mehr sehen kann, und ich soll mir doch mal endlich was vernünftiges zulegen. Wollte was sagen, aber sie drehte sich um und sagte im gehen, "bis morgen, 18 Uhr, sei pünktlich, und ohne grüne Socken!!"

War völlig sprachlos. Jello räusperte sich und meinte, er wolle sich ja nicht einmischen, aber Jenni habe wohl für grüne Socken nichts übrig. Ich sollte mir für morgen besser was einfallen lassen!

17 Uhr: War in der Stadt einkaufen. Nun bin ich mittlerweile 20 Jahre alt und tu mich immer noch schwer, Anziehsachen zu kaufen. Die Verkäuferin grinste, als sie meine Socken sah, was bitte ist an grünen Socken denn falsch ?!?!?!?!? Jedenfalls verpasste sie mir ultramoderne, angesagte schwarze Strümpfe, mit passenden Schuhen dazu. War im Kaufrausch und gönnte mir noch zwei Hosen und ein Hemd, alles zusammen sah gar nicht mal schlecht aus......



19 Uhr: Pyjamarama am Specci gespielt: aaaaha! Das Library Book und "Helmet" brauche ich, um die Scissors zu bekommen! Hab eine Lösungshilfe in einer Zeitschrift gefunden, da heisst es zu Pyjamarama:

19) Swap the library ticket for the library book.

20) With the helmet and the book, get the scissors.

21) Switch HELP on, and go to the room with the balloon.

22) Get the box key and swap it for the magnet.

Jenni wird Bauklötze staunen, wenn ich ihr das morgen zeige!

Samstag, 25. Mai 1985

Mama und Papa guckten zwar etwas ratlos, als ich mich heute verabschiedete mit den Worten "wartet nicht auf mich, kann später werden; bin bei Jenni!" aber mein unter die Arme geklemmter Spectrum zeigte ja deutlich was ich vorhatte: Spieleabend mit Jenni!

Seltsamerweise hatte Jenni das überhaupt nicht vor, sie begrüßte mich an der Tür, und als ich drin war, schaute sie mich an, und sagte "wow, keine grünen Socken!!" Bevor ich was sagen konnte, erzählte sie mir wieder, daß diese grünen Socken ihr etwas auf den Nerv gehen weil sie total unmodisch sind. Wollte antworten, aber sie erzählte weiter, daß ihre Eltern bei einem Fußball-Spiel des 1. FC Nürnberg gegen den FC Homburg/Saar waren; und daß wir uns heute einfach einen schönen Abend zu zweit machen könnten. Ich schlug vor, den Specci anzuschliessen, aber Jenni grinste, nahm den Spectrum und legte ihn in eine Ecke, und noch bevor ich mich versah, umarmte sie mich und wir küßten uns lange.

Anmerkung der Redaktion:

Da dies ein Spectrum-Magazin ist, und der Spectrum für den Rest dieser Geschichte keine Rolle mehr spielt, können alle, die was vom Spectrum lesen wollen, diese Geschichte nun überblättern zum nächsten Beitrag!

Dann gingen wir ins Kino, "Der Tag des Falken". Broderick, ein junger Dieb, hilft den Liebenden Isabeau und Navarre: Isabeau ist verflucht, sich bei jedem Sonnenaufgang in einen Falken zu verwandeln, und Navarre wird bei Sonnenuntergang zu einem Wolf. Der Fluch war von einem bösen Bischof ausgesprochen worden, der Isabeau ebenfalls begehrte. Während Broderick den Gefolgsleuten des Bischofs aus dem Weg geht, versucht Navarre den Bösewicht zu besiegen, damit er dem Fluch entgeht und

wieder in menschlicher Gestalt mit seiner Geliebten vereint sein kann. Mir war der Film etwas zu schmalzig, aber Jenni hatte feuchte Augen am Ende des Films.

Wir sind danach noch zu einer Kneipe, wo sie irische Livemusik spielen, und später sind wir zu Jenni nach Hause. Wir kuschelten uns aufs Sofa, Jenni hatte eine Platte mit irischer Musik aufgelegt und Rotwein besorgt; was da dann noch geschah, schreibe ich nicht ins Tagebuch, jedenfalls wußte ich, was ich künftig antworten werde, falls mich nochmal jemand fragt, ob Jenni und ich "zusammen" sind, ... JA! Es war ein herrlicher Abend!

Sonntag 26. Mai 1985

War um 3 Uhr morgens zuhause, dies war die bisher wohl schönste Nacht meines Lebens!

Hab mal rein aus Interesse geguckt: 1.FC Nürnberg : FC Homburg/Saar : 3:0 .... wow!!!!

Summary

This part of the diary (and documentation) of the Speccy chaot is called „Jenni - searching for pictures" and I try to explain for you, what strange things happens in this story.

Monday, 20. Mai 1985
Demmis father is now working for two years in a new company and it was told him, that he should get a gratuity on Wednesday.

Tuesday, 21. Mai 1985
Demmis time of adolescence, and he is not sure if he and Jenni are a pair or not. Except to go for a walk with her both like playing on the Spectrum, and the new hit is „Pyjamarama" On this day Jenni invites Demmi for a visit to the cinema on Saturday with a following dinner in a restaurant.

Wednesday, 22. Mai 1985
Demmis father has got his graduity: 25 pairs of.... green socks!!!

Friday, 24. Mai 1985
Demmi wears once again green socks in the school, and Jenni ment, he should NOT wear those socks on Saturday. So he went to town to buy new „decent" clothes. Back home he solved some puzzles of Pyjamarama with help from a magazine.

Saturday, 25. Mai 1985
Demmi went to Jenni with his Spectrum, but Jenni had other things in mind. Her parents were out for a soccer game, so she thought of a nice cinema and candlelight evening, instead of Spectrum playing.

-> You can now make a break here, as it is a serious magazine and I guess, you all anticipate, why Demmi has started the encryption of his diary in these days. <-

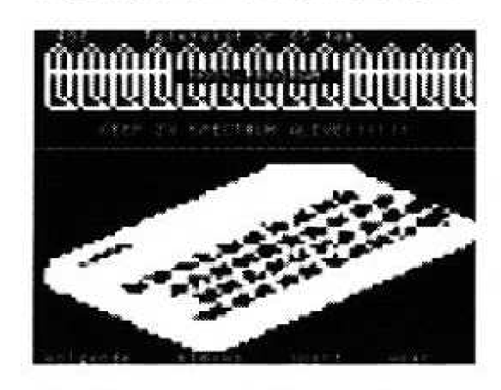
Continue: They went to the cinema to view a film called „The day of the falcon" (translated from german). Two lovers Isabeau and Navarre, were cursed by a wicked bishop. Isabeau transmuted any sunrise into a falcon while Navarre transmuted any evening into a wolf. In the end Navarre overmastered the bishop and they got back their human figure. A film for woman, Demmi decided.
After the film they went to a pub where irish folk music was playing and later they went home to Jenny... („Mush a ring dum a doo dum a da" or so. The Ed.). However, after some wine Demmi knowed, if he and Jenni were together ;-) ´naff said.

Sunday, 26. Mai 1985
Back home late night at three, Demmi knows it was the best night in his (young) live so far.

OUTSIDE SPC

Johan Koelman sent this:

The first week of februar 2006 an art project was held on dutch teletext:



As the pic was from our old friend Yerzmyey I would like to know more and asked him:

Q: Can you tell me, how you managed to send the pic to dutch teletekst. I would like to have a bit more information about this for the readers to show them about the people, who does more then moaning :-)))

A: There was some action made in cooperation with MICROMUSIC.NET. They asked people to join this action. So I made it. That's all.

Once again a hint by Johan Koelman:

2006 ZX81 / TS1000 / TS1500 Games Contest

2006 marks the 25th anniversary of the ZX81 and to mark this occasion ***www.ts1000.us*** is holding a contest!

This contest is for new original games that run on a stock ZX81 / TS1000 or TS1500 with 16k. The game can be written in Basic, Machine Language, or a combination of both. The contest will run from Jan, 7, 2006 - Jan. 6, 2007. The winner will be decided by vote. The winner of the contest will receive a brand new ZX81 kit ($99 value) or a PayPal payment of $99. (Winner is responsible for any shipping charges).

More information and link:

http://www.ts1000.us/2006contest.htm



New Spectrum demo

Hi, I thought it might be interesting for owners of Spectrum 48Kb (and no AY). There is still possibility to make MOD-like songs for our belowed configuration! On my site:

http://republika.pl/mister_beep/ music.html

you can find my new song (3 channels of *digital* BEEPER sound) entitled: "DIGITAL WORLD".

Hey!! Spectrum 48Kb is THE BEST MACHINE !!!!!!!!!!!!!!!

Enjoy, Mister Beep

ZX Shed issue 2 download



Don´t miss to download the actual issue two of the superb and free online magazine ZX Shed with 74 pages content. Also issue one you find here:

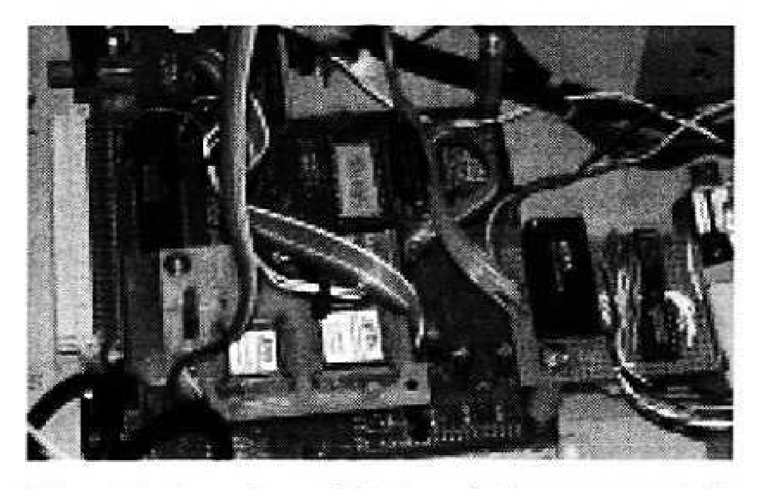
http://www.sinclair-heaven.net/ sinclair_magazines/ zx_shed/



Sam in a bottle, part II

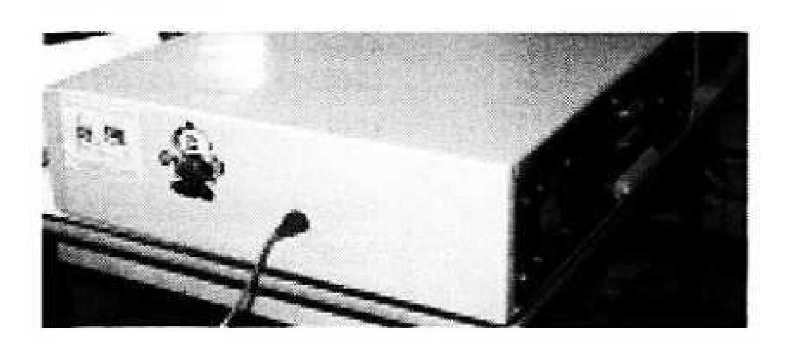
Liebe SAM-Freunde, endlich hatte ich mal wieder Zeit für meinen Sam, und so habe ich die lange schon geplante Rückseite fertig bekommen. Logisch, daß immer noch nicht alles fertig ist, aber seht selbst.

Dear SAM friends, finally I got the time to put finishing touches for the long planned back side of my Sam. It´s has to be deducted that not all is finished yet, but have a look by yourself.



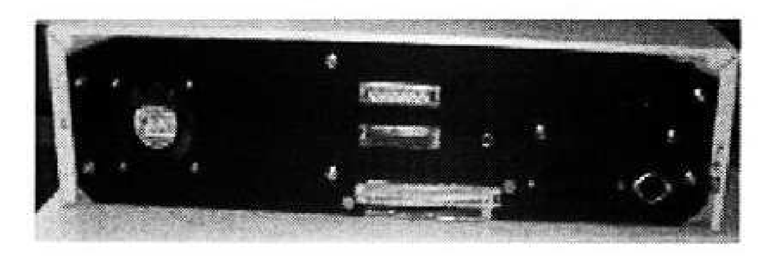
Dies ist eine Draufsicht auf die neu verteilten Platinen für PC-AT Interface (links unten) und Dallas Clock. Diese mußte ich versetzen von der Rückseite weg, weil es da jetzt eng wird...

This is a top view at the new allocated p.c.b. for PC-AT interface (bottom left) and the Dallas clock. Last one I needed to shift away from the rear side, as the free space becomes narrower...



Bei aufgesetzem Deckel ist nun ein Loch gebohrt, irgendwie muß der Tastaturstecker ja in die Buchse kommen ...

A hole is drilled edgeways, because somehow the keyboard plug needs to find it´s place into the socket when all is closed by a „cap“...



Hier die komplette Rückansicht, ich habe eine Hartfaserplatte im Baumarkt gekauft, die ist relativ leicht zu bearbeiten und sieht (find ich jedenfalls) sehr gut aus! Von links nach rechts:

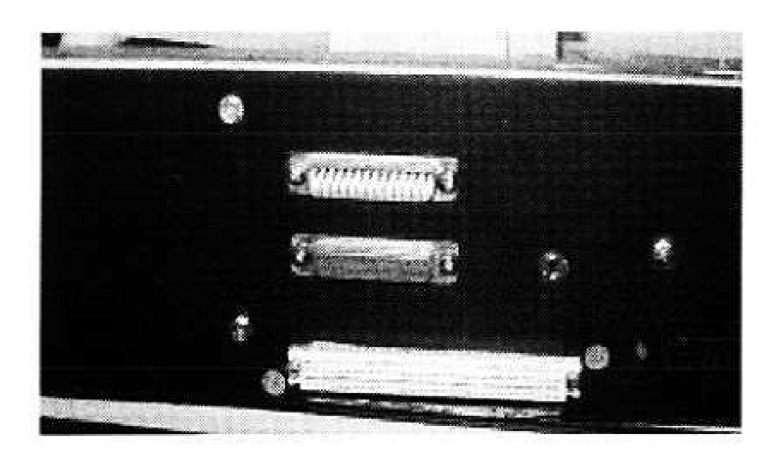
- Lüfter 12 V geregelt (Regelung gabs als Einbausatz bei Pollin, 3 Euro)
- Serielle und parallele Anschlußbuchse (das Interface baue ich erst noch, auch weil ich das parallel Interface als 8 Bit Port mißbrauchen will)
- Audio 3,5 Zoll Stereo
- 64 poliger SAM Systembus, dies ist nicht der Stecker der Platine, sondern ein eigenständiger Stecker; der ist innen mit Flachbandkabel an den Systembus des Sam geführt.
- Scart und Multifunktionsbuchse (rechts unten) Audio und RGB für Monitor)
- Darüber ist der Netzstecker Eingang, ich hab nun einen normalen Kaltgerätestecker genommen. Dadurch nun auch echte Erdung des Gehäuses.

The complete view to the rear. I bought a beaverboard, easy to handle and looks pretty good (as I find). From left to right:

- *Electric fan, 12 V, controlled*
- *Serial and parallel connector socket (I plan*

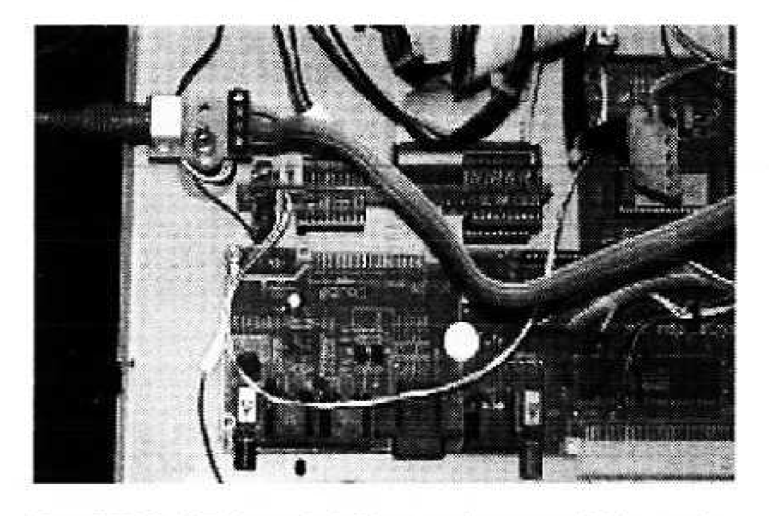
to build an interface later because I want to use the parallel interface as 8 Bit Port)

- *Audio 3,5 inch Stereo*
- *an independent SAM systembus with 64 contacts, connected with a flat cable.*
- *Scart and Multifunction plug (downright), audio and RGB for monitor*
- *Above is the power plug, now with real ground.*



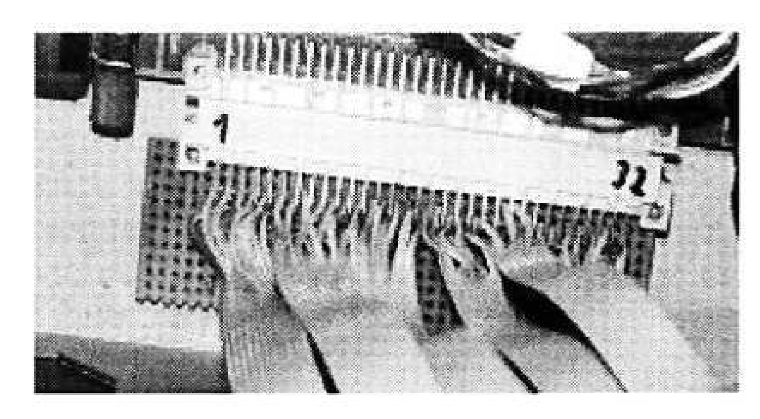
Nochmal die Ausgänge vergrößert: Seriell, Parallel, Stereo Buchse, Systembus

Magnified view at some outputs: Serial, parallel, stereo plug and systembus



Der PS2-AT Anschluß wanderte auf die rechte Seite (von vorn gesehen), zum einen weil es, wie gesagt an der Rückseite eng wird, und das Kabel für die Tastatur sowieso immer sehr kurz war!

The PS2-AT connector „migrated" to the right side (seen fom the front), on the one hand because of narrower place at the rear, on the other hand because the keyboard cable is usually too short!



Dies ist die Anschlußplatine für den Systembus. Das Flachbandkabel anzulöten, war riesiger Aufwand. Aber ab da führt es über einen Zwischenstecker zur Rückseite, dort war alles ohne Löten anschließbar. Ich will dann nur noch den "Bus-Verstärker" anschliessen, möglicherweise nur für externe Geräte.

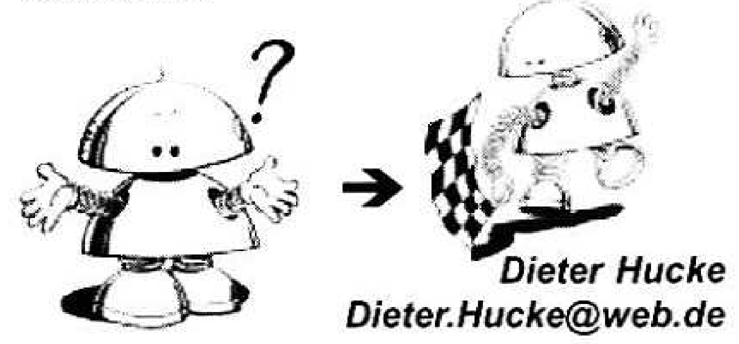
This is the connection board. To solder the flat cable required a great deal of energy. From here it leads to an adapter plug at the rear, where anything can connected without more soldering. Perhaps it needs a bus reinforcement for external devices.

Ich hoffe, das ich euch mit meinem Bericht einige Anregungen geben konnte, wie ihr euren SAM erweitern könnt. Der Computer eignet sich ideal dazu, vor allem, weil er auch sehr gut durch das SAM Manual dokumentiert ist.

I hope, that my report has give you some suggestions how you can improve your SAM. This computer is ideal for extensions and with the SAM manaul very well documented.

Wegen Fragen oder Anregungen könnt ihr mich gerne kontaktieren:

For questions or suggestions feel free to contact me:



Dieter Hucke
Dieter.Hucke@web.de

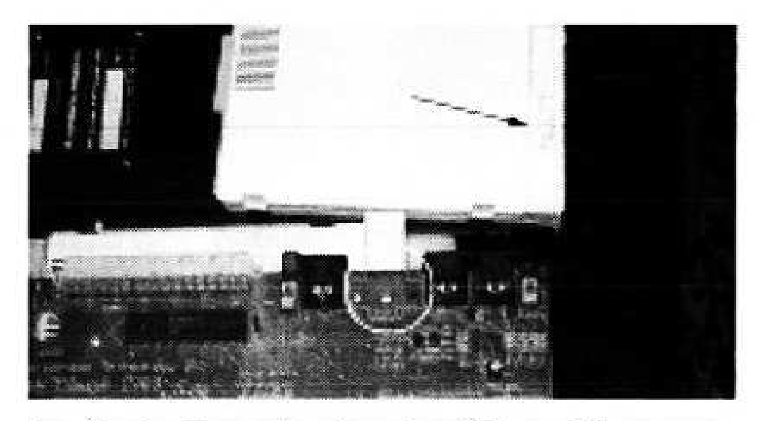
A day in my (SAM) live...

28./29. Januar - Wochenende! Die Freundin ist unterwegs und es hat sich Besuch angekündigt: Dieter Hucke aus Kassel. Supi - ich habe mal wieder ein Problem mit meinem SAM und Dieter die nötigen Lötkenntnisse. Außerdem können wir in Dieters Geburtstag hineinfeiern... :-)

28./29. January - Weekend! The girlfriend is under way and Dieter Hucke from Kassel has announced his visit. Great - I have a problem once again with my SAM and Dieter knows, how to handle a solder iron. And we can celebeate into Dieters birthday... :-)

Mein Problem besand aus zwei Dingen: Zum einen war mir der Joystickport auf der SAM Platine abgerissen, zum anderen streikte mein Diskettenlaufwerk.

My problem: my joystickport is broken off my SAM board and once again a floppy disk does not work.



Im Nu hatten wir ein ziemliches Chaos angerichtet und machten uns an die Arbeit. Es wurde ein herrlicher Bastel- und Reparaturtag an dessen Ende mein SAM einen neuen Joystickport hatte und das Diskdrive wieder lief, der Antriebsriemen war abgerutscht gewesen.

In a trice we produced a rather largish chaos, but we started with the work. It became a superb tinker and repairday, and in the end my SAM had a new joystickport and a



working floppy disk. The drive belt was slipped of.

Aber auch Dieter hatte noch sein Erfolgserlebnis. Mit Hilfe von viel Überlegen, WIRKLICH gutem Bier und mit Hilfe des Internets hat er es geschafft, den Scart Connector auf die deutsche Norm anzupassen, er hat sogar eine Schaltspannung gebaut, die einen Fernseher dazu bringt, nach dem Einschalten des SAMs ein Programm zu verlassen und den SAM anzuzeigen, quasi so, wie es ein DVD Player macht. Und wie ihr auf dem Bild unten seht, funktioniert das ganze auch noch auf zwei Fernsehern. Genial!

Also Dieter had his sense of achievement. With real good beer, second thoughts and the aid of the internet he managed it to change norm of the Scart connector to german standard. Also he managed a wiring, that leaves a TV program when the SAM is switched on, like a DVD player does. And as you see, it works with two tellys. Genial!



Fixing the BASIC IN-command bug in SAMs Spectrum emu

In Bunnik on 14-01-2006 we made the following bugfix: IN BASIC command in SAM Spectrum emulator

A few magzines ago Wo played the game RUN BILL RUN for the ZX Spectrum on the SAM.

To play that game he had to alter all IN-commands in BASIC to match with the IN value returning from the SAM.

The problem in this game is that the result of the IN-command on the SAM is slightly different than the result of the IN-command on the ZX Spectrum.

The IN-command will return the status of 5 keys on the row(s) selected. Since a byte holds 8 bits 3 bits are redundant for the keyboard reading. The ZX Spectrum uses bit 6 for cassette I/O and can hold therefore the value of 0 or 1 (depending on the issue).

The SAM uses bit 5 and 7 for some hardware too. This results in the following values on a standard SAM or ZX Spectrum.

PRINT 32766 will give the following values when no key is pressed:

SAM ZX Spectrum emulator:	95
ZX Spectrum:	255
ZX Spectrum issue 2 / 128K Basic:	191

Most games in BASIC don't use the IN-command, but the INKEY$ to make a move in a game.

In MC the games filter of the bits 5 to 7 for checking keypresses (AND 31) - (I know of 1 game that doesn't do that and will only run on an issue 2 ZX Spectrum).

In BASIC you must realise that the IN-command can have more values. If you want to make your game perfect for all ZX Spectrums / SAMs you can make it so with the following code :

BASIC equivalent for AND 31:

```
10 LET A = IN 32766 : REM read
   keyboard
20 IF A>31 THEN LET A=A-32 : GO TO
   20 : REM make bit 5/6/7 zero
```

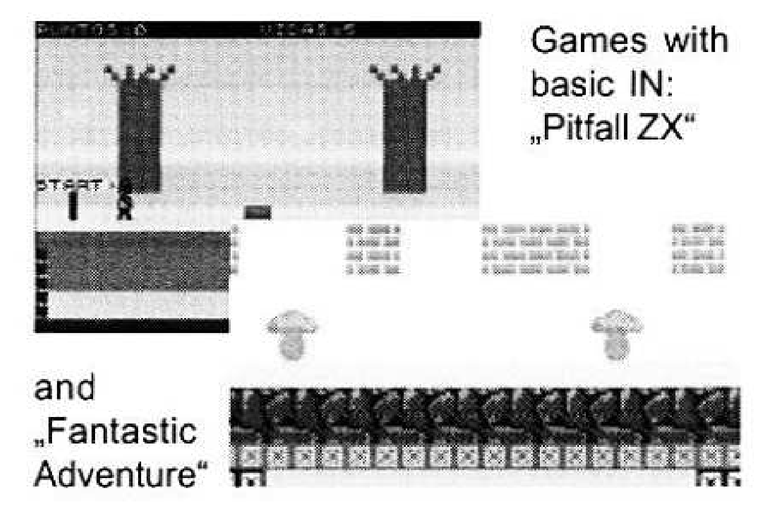
However we do have the legacy of games which don't use this technic (like RUN BILL RUN). To make these games run on a SAM we made a bugfix for the ZX Spectum emulator. The IN-command in BASIC is altered to return the result of a 128K BASIC or ZX Spectrum issue 2, making RUN BILL RUN and other games with this bug run perfectly on the SAM (Due to this bug these games will not run on all ZX Spectrums either).

The bugfix is quite simple. After reading the keyboard with IN A,(C) the result of bit 5 to 7 is bitwise altered to match with the IN from a ZX Spectrum issue 2 or 128K BASIC with the command XOR 224. Then the program continues like the normal ZX Spectrum would do. The fix is now matching the games mentioned above. There might be games that use the returnvalue 255, but I can't recall any of these games. These games can run when in a menu the bugfix is altered to match other issues with XOR 160, but that menu is not made (yet).

Johan "Dr Beep" Koelman

REM: Download for the bugfixed emulator:

http://spc.gmc-clan.de/downloads2/SAM_Coupe/sam_coupe.html



Games with basic IN: „Pitfall ZX"

and „Fantastic Adventure"

Neue Software für den ZX Spectrum:

Columns

(CEZ Games Studio 2005)

2005 Wilko Schröter

Wo gibt es heutzutage noch NEUE Software für den ZX Spectrum? Hier zum Beispiel: auf der Seite Computer Emuzone (CEZ):

(http://cezgs.computeremuzone.com).

Heute möchte ich einmal das Spiel „Columns" vorstellen, das kostenlos von der Seite heruntergeladen werden kann.



Kassetten-Inlay

Columns ist ein Spiel, in dem du Steine entfernen musst, um Punkte zu erhalten. Auf diese Weise könntest du den Stein-Abräumer-Weltrekord überbieten. Das Spiel basiert auf dem Original von SEGA, das in die Geschichte der 90er einging; heutzutage werden weiterhin neue Versionen mit neuen Optionen herausgegeben, die aber auf der Originalidee beruhen: Edelsteine in Dreier- oder Vierer-Blöcken abräumen.

SPIEL

Man kann Columns auf zwei Arten spielen. Die erste Methode ist die klassische: – sie ist sehr einfach –. Du musst die Maximalzahl an Steinen abräumen, bevor die Zeit ausläuft oder die Steine den Bildschirm überfüllen und du zerquetscht wirst.

Die zweite Art funktioniert nach Spielstufen: Es war einmal eine kleine Prinzessin, die sicher an der Spitze einer Pyramide untergebracht war, so dass ein gutaussehender blauer Prinz sie rettete und heiratete. Wie in den guten alten Geschichten müssen wir die gefangene Prinzessin in der Pyramide befreien. Um sie zu erreichen, müssen wir durch die fortschreitenden Räume gehen. Jeder Raum stellt eine Schwierigkeitsstufe dar und je näher wir vorrücken, umso schwieriger wird es durchzukommen, denn die Anzahl der abzuräumenden Steine nimmt zu, sie fallen schneller und die zur Verfügung stehende Zeit wird immer geringer.

Aber es gibt nicht nur schlechte Nachrichten, wenn wir einen Raum vollenden, bekommen wir 10 Extrasekunden und wenn wir mehr als drei Steine abräumen, bekommen wir ebenfalls Extrazeit. Können wir die kleine Prinzessin befreien? Beachte, dass dies ein Rennen gegen die Uhr ist, so dass wir schnell arbeiten müssen oder die Zeit ist zu Ende und du wirst unter einem Steinturm beerdigt, wie viele andere Kandidaten, die versucht haben, die Prinzessin Genara zu befreien.

Wenn du eine Stufe bewältigt hast, erscheint eine Karte, die dir zeigt, wo du bist, anschlie-



Ladescreen

ßend betrittst du einen leeren Raum, in dem du mehr Steine abzuräumen hast. Dies wiederholt sich, bis du die Prinzessin befreit hast. Viel Glück.



Menü

STEUERUNG

Du kannst zwischen Joystick und Tastatur wählen (umdefinierbar). Dies sind die vorgegebenen Tasten:

O: Links
P: Rechts
A: Schnell herunter
Space: Rotieren
H: Pause
G: Abbrechen
6: FX leiser
7: FX lauter
5: Musik leiser
8: Musik lauter



Code by Iforeve

Vorsicht, während die A-Taste gedrückt wird, fällt der Steinblock schnell.

EINSCHÄTZUNG

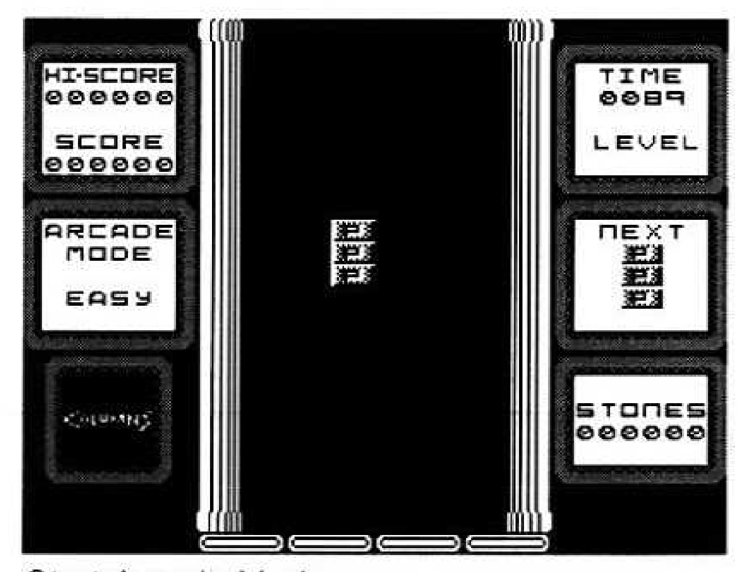
Das bekannte Spiel ist komplett in MC geschrieben und in dieser 128K-Fassung gut gelungen. Der AY-Sound nervt nicht und lässt sich bei Bedarf auch abschalten. Der Level-Modus macht „Columns“ zusätzlich interessant, wenn auch das Erreichen des letzten



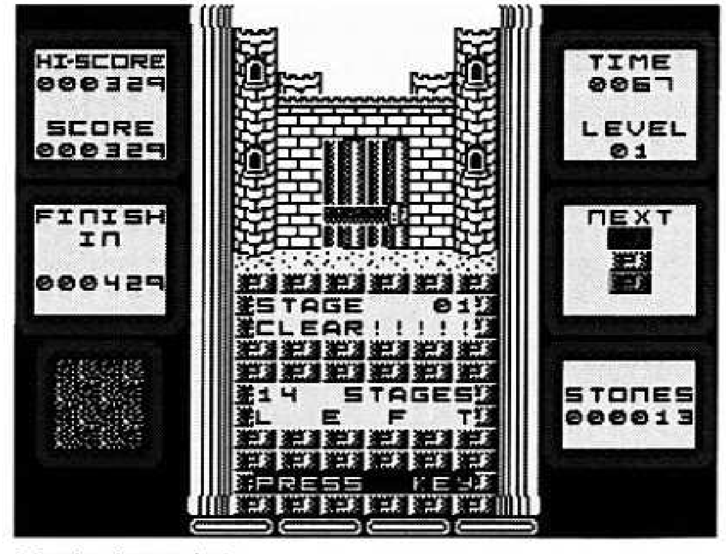
Levels mittels normaler Methoden unmöglich erscheint.

TIPPS & TRICKS

Da die Zeit äußerst knapp bemessen ist, ist es manchmal nützlich, die Pause-Taste („H“) zu benutzen, um in Ruhe die beste Ablagemöglichkeit zu prüfen



Start Arcade Mode



Ende Level 1


Summary

On ***http://cezgs.computeremuzone.com*** are often new games for free to download. Let me introduce „Colums", a full written game in by José Francisco López Berjano. Columns is free downloadable.

Story

Columns is a game in where you have to remove stones and get points so, in this way, you could beat the stone removing world record. It is based on the original by SEGA, a game that went down in history in the 90's; even more, nowadays they continue releasing new versions with new options but with the original idea: to remove gems in blocks of three or more.

Game

There are two ways of playing Columns. The first is the classic one - it's very easy. You have to remove the maximum number of stones before the time ends or the stones fill the screen and you die crushed. The second one is by levels: Once upon a time there was a little princess that was safe placed at the top of a pyramid so that a good looking blue prince saved it and he took it in marriage. As in pretty traditional stories, we have to rescue the imprisoned princess in the pyramid. In order to arrive at her we must go advancing rooms. Each room is a level and the more close we are the more difficult will be to pass because the stones we have to retire will be more and more, they will fall faster and the time will be less and less.

But not all are bad news, whenever we complete a room we get 10 extra second and whenever we remove stones in amount greater than three, we also get more extra time. Will we rescue to the little princess? Take into account that this is a race against the clock, so is necessary to work quickly or the time finishes and you will end up resting underneath a stone tower, as many others candidates to rescue princess Genara do.

Whenever you surpass a level you will see a map pointing where you are, then you will enter in a clear room in witch you will have to retire more stones. Thus until the end, until you rescue to the princess. Good luck.

Controls

You may choose Joystick or Keyboard (redefinible). These are the preconfigured keys:

O: Left
P: Right
A: Down fast
Sp: Rotate
H: Pause
G: Abort
6: Lower FX
7: Raise FX
5: Lower Music
8: Raise Music

Beware, while the A key is pressed the stone block will fall quickly.

PROGRAM:
Iforeve (José Francisco López Berjano)

Graphics: Anjuel (Angel Lo Perez)
+ Gfx: Na_Th_An

Music & FX: Wyz (José Vicente Masó)
+ Music: KNM

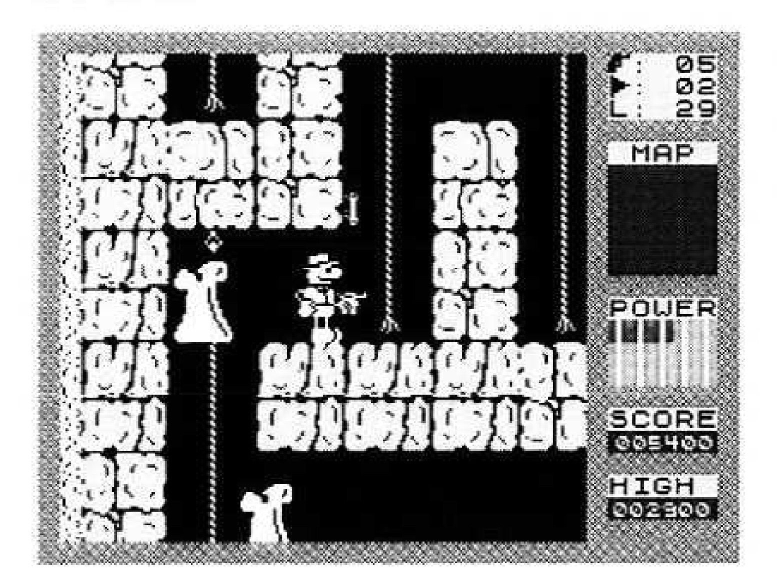
Beta Testers: Tony Brazil (Javier Ortiz) & Konamito (Andrés Gil)

Hardware Tester: Beyker (Sergio Váquer)

Production:
Karnevi (Jose Luis Veiga Sierra)

Meine Lieblingsspiele, heute:

Fred



Hallo Leute,
ich habe mal wieder eines meiner Lieblingsspiele ausgegraben, FRED.

Wer es nicht kennt, es ist ein Plattformspiel von Indescomp, 1984. Autoren: Fernando Rada, Paco Memendez und Carlos Granados. Es gilt, einen Forscher namens Fred aus den Tiefen der Pyramide sicher nach oben zu steuern. Im Grunde ist es ein Labyrinth mit Schätzen und Karten und diversen Goodies, aber Achtung: du bist nicht allein!!

Beim Spielstart können die Steuertasten frei definiert werden, Sinclair und Kempston Joystick werden unterstützt.

Die Grundregel: alles was sich bewegt, ist schädlich. Man hat nur 6 Schuß Munition (ohne POKE), und 20 Leben, und die sind schnell verbraucht, denn von Level zu Level kommt mehr Leben in das Pyramidenlabyrinth. Kaum zu glauben daß es in Level 4 so dermaßen bevölkert ist.

Level 1: Mäuse und Wassertropfen
Level 2: zusätzlich Salamander und Fledermäuse
Level 3: zusätzlich Mumien
Level 4: zusätzlich Skelette

Jedes dieser "Viecher" hat andere Eigenschaften, die Skelette verfolgen einen regelrecht. Ziel ist immer, Schätze, Munition und Lebenselexir einzusammeln und lebend ganz oben am Ausgang anzukommen. Man kann schon verzweifeln, wenn die Levelanzeige auf 1 steht und man merkt daß man im falschen Abzweig war, --- nochmal runter ins Handgemenge und einen anderen Aufstieg suchen!

Mir macht Fred viel Spass, ich habs auch auf einem Emulator eines Pocket-PC für unterwegs!

Pokes:

Unendlich Leben (Lives): 31171,0
Unendlich Munition (Ammo): 37729,0

Die Lorbeeren habe ich nicht alleine verdient, die Pokes und manchen Tip habe ich von World of Spectrum:

http://www.the-tipshop.co.uk/cgi-bin/search.pl?name=fred

Tips zum Spiel:

Das genialste: Erwischt einen Geist, wenn er grad durch die Mauer geht. Wenn man dann schießt,wird der Geist gefangen und eure Punkte gehen hoch. Aufpassen, der Geist ist irgendwann wieder frei.

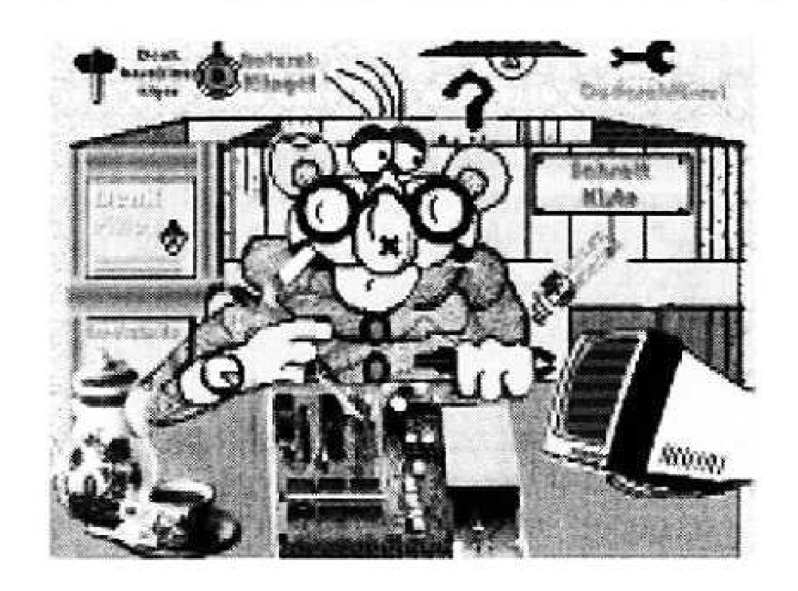
Das Labyrinth ist ein logisches, das heisst es gibt keine Rundwege. Wenn man sich also zum Beispiel immer links hält, kommt man über kurz oder lang zum Ausgang, man kann nicht im Kreis laufen.

Manchmal ist die Flucht besser, die Munition ist einfach zu kostbar

Die MAP (Mappe) ist wertlos, sie bringt Punkte, aber man kann sich nicht an dem Plan orientieren!

Wer das Spiel haben möchte, ich habs als Z80 Datei für Emulatoren, ihr könnt es gern per email bei mir anfordern:
Dieter.Hucke@web.de

Viele Grüße aus Kassel von Dieter Hucke



Reparaturdienst für den ZX Spectrum

Defekte ZX Spectrum 48K, Spectrum 128K und Spectrum +2/+3 werden noch repariert!

Bitte setze dich mit mir in Verbindung, wenn du einen Spectrum hast, der defekt ist.

Wenn ich entscheide daß ich ihn reparieren kann (aufgrund deiner Fehlerbeschreibung), sendest du ihn mir zu. Nach kurzer Prüfung beim Eintreffen entscheide ich ob ich das Gerät schnell reparieren kann. Kann ich dies nicht, biete ich den Austausch an. Das bedeutet, ich ersetze die defekte Platine gegen eine funktionierende, und nehme dafür eine Pauschale, die davon abhängt, was bei deinem Spectrum kaputt ist, diese wird wirklich gering sein. Das Gerät mit der ausgetauschten Platine geht schnellstens an dich zurück, du überweist mir den vereinbarten Betrag, und für dich ist der Fall damit erledigt.

Ich repariere dann die defekte Platine in Ruhe, und wenn ich fertig bin, kann der nächste einen solchen Austausch angeboten bekommen.

Wenn wir mal von einem defekten ZX 48K ausgehen, keine ICs gesockelt, würden Reparaturen incl Porto etc etwa folgende Kosten erzeugen (Postpäckchen mit 4,10 Euro vorausgesetzt):

Austausch Z80 CPU incl Sockelung	15 Euro
Erweiterung 16 auf 48 K RAM (neue IC gesockelt)	33 Euro
Kalte Lötstelle / Platinenriß	10-12 Euro
Intakte ULA zusenden	15 Euro
Intakte ULA einsetzen	17,50 Euro

Fragen kostet sowieso nix, deshalb schreib mir am besten eine Email an

Dieter.Hucke@web.de

oder ruf an unter 0561-400 04 91, und beschreibe mir, was dein Spectrum tut oder eben nicht tut!

Spectrum 128 und +2 habe ich zwar auch, aber weniger Erfahrung, darum wundere dich nicht, falls ich eine Reparatur auch mal ablehne.

Ganz wichtig: bitte schicke keinen Spectrum unaufgefordert zu, denn ich möchte nicht, daß dann vielleicht 10 Speccis hier stehen und ich dann gerade wochenlang nichts reparieren kann!

Also, wenn ein defekter Spectrum da ist, probiere ihn nochmal aus, beschreibe mir möglichst genau das Fehlerverhalten, und dann kann es sein, daß der Spectrum eine Woche später schon repariert bei dir auf dem Tisch steht!

Viele Grüße von Dieter Hucke aus Kassel!
Dieter.Hucke@web.de

Summary

We are glad, that Dieter Hucke, member of SPC, offers to repair your Spectrum on demand. Before sending any Spectrum it is required to write or mail to him and to state your problem. As far as Dieter can help he will do, but he comments that he has less experience with Spectrum 128K and +2 models.